

Inclui disquete

Curso Prático para Iniciantes

CorelDRAW 10 Passo a Passo *Lite*®

- Curso Rápido e Fácil
- Informação Prática e Objetiva
- Guia para Usuários Iniciantes

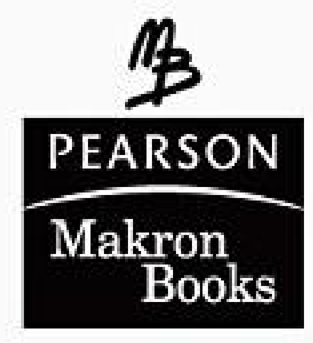


MAKRON *Books*



Corel Draw 10
Passo a Passo *Lite*®

Núcleo Técnico e Editorial MAKRON *Books*





São Paulo

Brasil Argentina Colômbia Costa Rica Chile Espanha
Guatemala México Peru Porto Rico Venezuela

EDITOR: MILTON MIRA DE ASSUMPÇÃO FILHO

Gerente de Produção:
Silas Camargo

Editora Assistente:
Gisélia do Carmo Costa

Produtora Editorial:
Sandra Cristina Pedri

Capa:
Marcelo S. Françozo

Coordenador da Série:
Marcos Jorge

Consultor Técnico:
Marcelo Citrangulo

Editoração Eletrônica: ERJ Composição Editorial e Artes Gráficas

Dados de Catalogação na Publicação

Corel Draw 10 — Passo a Passo *Lite*
Núcleo Técnico e Editorial Makron Books
Revisão Técnica: Marcelo Citrangulo

ISBN: 85.346.1375-3



Sumário



Introdução

Para você que é iniciante em informática e vai agora ter contato com um programa novo — o Corel Draw 10 —, este texto introdutório irá ajudá-lo a compreender a organização deste livro e a aproveitar melhor os exercícios que o acompanha.

Instalando o Disquete que Acompanha o Livro

O disquete que acompanha este livro contém arquivos para exercícios e exemplos para ajudá-lo na compreensão do Corel Draw 10.

Depois que você copiar o conteúdo do disquete em seu disco rígido, uma pasta contendo o nome do livro é criada na sua área de trabalho (ou desktop). A partir daí, você poderá realizar toda a seqüência de explicações que for solicitada.

Sempre que o procedimento lhe pedir para carregar um arquivo específico, carregue os arquivos que você copiou em seu disco rígido, preservando assim o conteúdo original do disquete que acompanha o livro para uma futura reciclagem, ou mesmo para uma nova instalação em um outro equipamento.

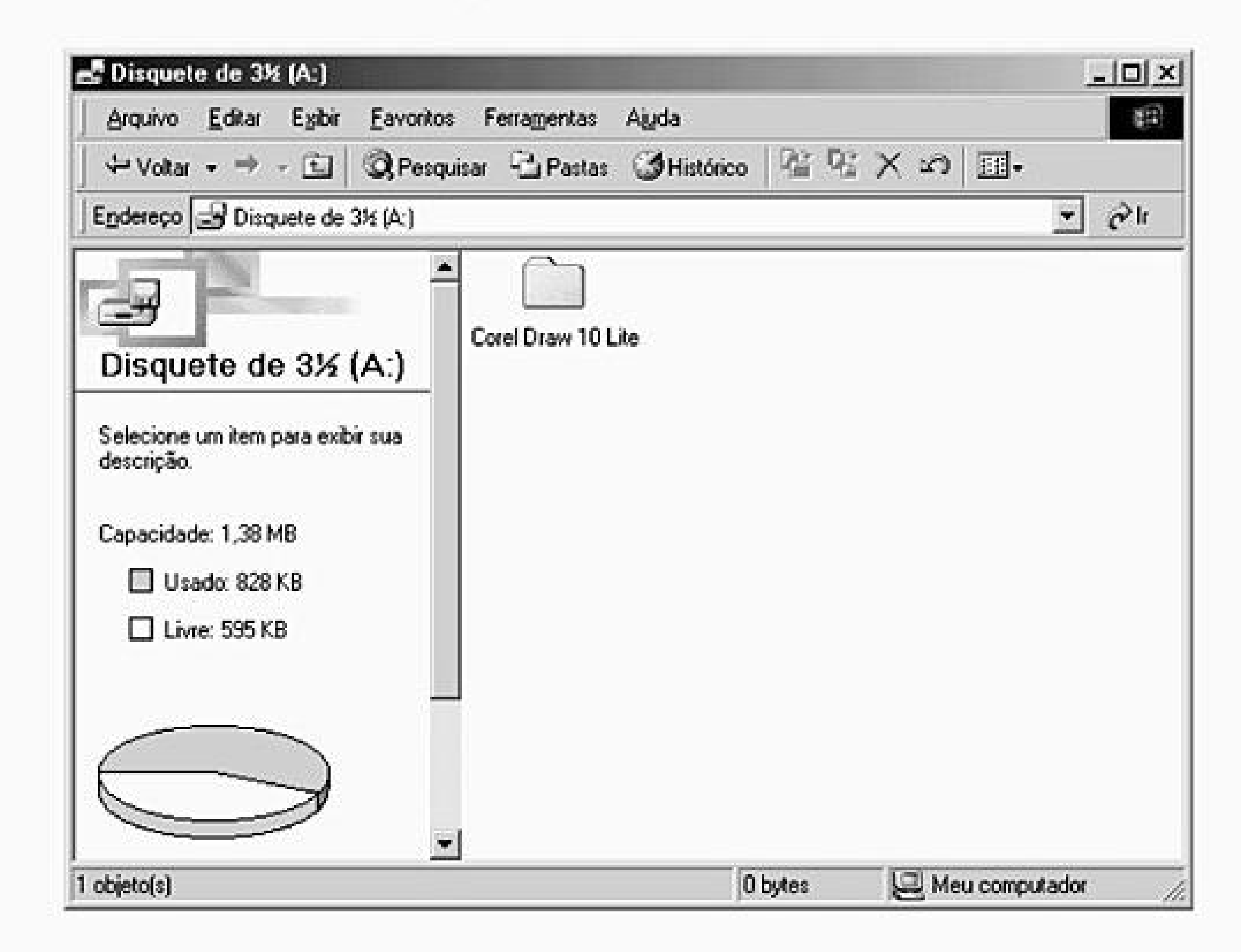
Para instalar o disco que acompanha o livro em seu disco rígido, proceda da seguinte forma:

1. Se seu computador não estiver ligado, ligue-o agora.
2. Pegue o disquete que está no final do livro e insira-o na unidade de disquete de seu equipamento.

3. Dê um clique duplo no ícone *Meu Computador*.

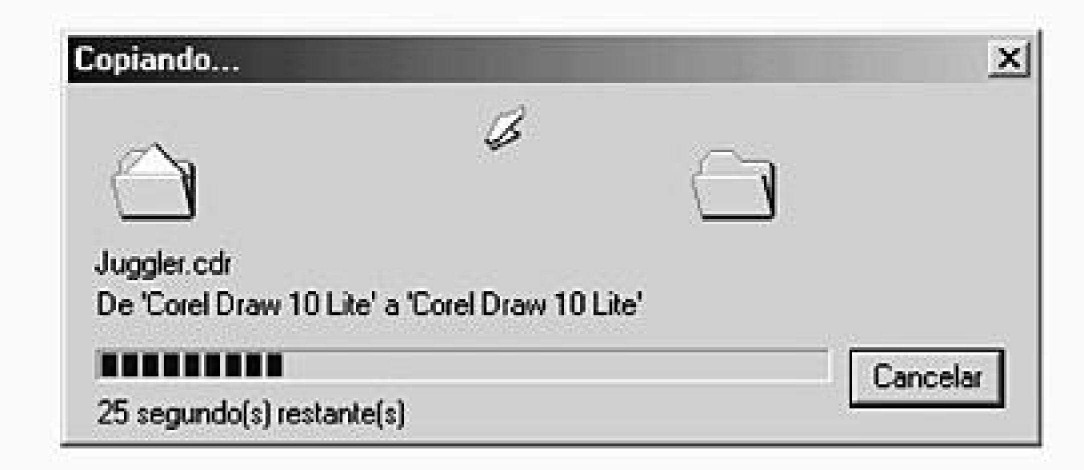


4. Dê um clique duplo na unidade de disco em que você inseriu o disquete que acompanha o livro.



5. Arraste a pasta *CorelDRAW 10 Lite* que aparece na janela para a sua área de trabalho ou desktop.

6. Aguarde enquanto o Windows realiza a cópia para seu disco rígido.



7. Feche a janela dando um clique no botão *Fechar*.

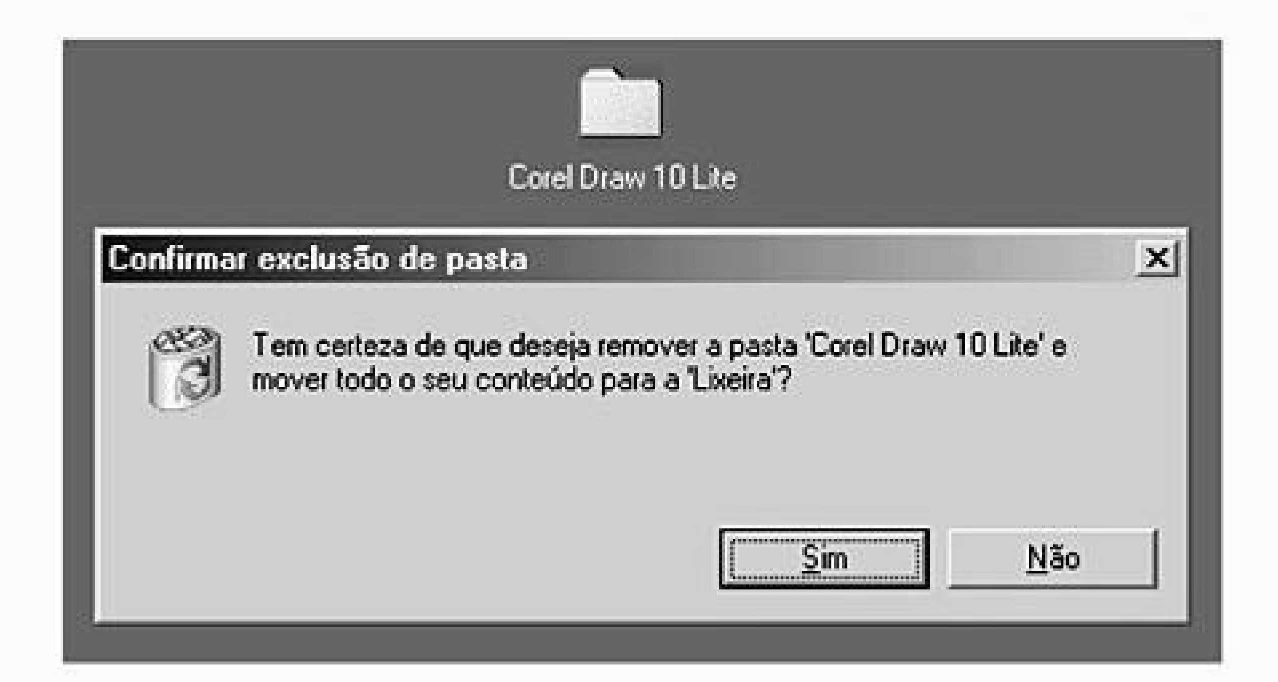
Após a leitura e realização dos exercícios do livro, pode ser que você não queira mais a pasta *Corel Draw 10 Lite*.

Para excluir a pasta *Corel Draw 10 Lite*, proceda da seguinte forma:

1. Na sua área de trabalho (desktop), dê um clique na pasta *Corel Draw 10 Lite* para selecioná-la.

2. Pressione a tecla DELETE.

3. Confirme a exclusão.



Relação dos arquivos que fazem parte da pasta *Corel Draw 10 Lite* do disquete que acompanha o livro:

Nome do arquivo	**Descrição**	**Tamanho (k)**
Bem-vindo à Makron *Books*	Ícone de atalho para a Internet	1
Glossário	Arquivo com termos técnicos da área	47
Galinha	Arquivo com preenchimento dégradé usado no Capítulo 4	25
Bloco de Vidro	Arquivo com preenchimento de padrão totalmente colorido usado no Capítulo 4	44
Esqui	Arquivo com preenchimento de textura usado no Capítulo 4	32

Nome do arquivo	Descrição	Tamanho (k)
Texto	Arquivo de texto do Word que será importado para o Corel Draw 10, usado no Capítulo 5	12
Corporate	Arquivo usado no Capítulo 6	28
Le Sec 1	Arquivo usado no Capítulo 6	14
Le Sec 2	Arquivo usado no Capítulo 6	17
Le Sec 3	Arquivo usado no Capítulo 6	18
Le Sec 4	Arquivo usado no Capítulo 6	19
Le Sec 5	Arquivo usado no Capítulo 6	19
Le Sec 6	Arquivo usado no Capítulo 6	19
Le Sec Final	Arquivo usado no Capítulo 6	23
Patins	Arquivo usado no Capítulo 7	64
Estrada	Arquivo usado no Capítulo 7	16
Bandeira	Arquivo usado no Capítulo 7	25
Brasil	Arquivo usado no Capítulo 7	16
Juggler	Arquivo usado no Capítulo 7	349
Le Sec CD	Arquivo usado no Capítulo 8	23
Teclas de Atalho	Relação de algumas teclas de atalho do Corel Draw 10	36

Normas e Conceitos Utilizados no Livro

- Os nomes das teclas utilizadas no livro são escritos em letras MAIÚSCULAS.
- As opções de menu, os comandos, as ferramentas, os botões, as funções, os nomes das janelas, das caixas de diálogo e verificação estão em *itálico*.
- Os caracteres ou comandos que você digitar aparecem em **negrito**.
- Toda vez que você encontrar o sinal de (+) entre dois nomes de teclas, deverá pressionar estas teclas ao mesmo tempo. Por exemplo,

"pressionar CTRL + G" significa que você deverá pressionar a tecla CTRL enquanto pressiona a tecla G.

- "Dar um clique" significa apontar para um objeto e, então, pressionar e liberar o botão esquerdo do mouse.
- "Arrastar" significa apontar para um objeto e, então, pressionar e manter pressionado o botão esquerdo enquanto desloca o mouse.
- "Dar um clique duplo" significa pressionar e liberar o botão esquerdo do mouse duas vezes sucessivamente.

Por Onde Começar

Este livro está dividido em oito capítulos explicando, de maneira lógica e organizada, como utilizar os comandos e ferramentas do Corel Draw 10 para desenhar, salvar, importar e imprimir.

- Se você é iniciante no Corel Draw, siga a seqüência dos Capítulos 1 a 7.
- Se você precisa instalar o Corel Draw 10, vá para o Apêndice A.
- Se você sabe desenhar e manipular figuras geométricas e predefinidas, vá para o Capítulo 3.
- Se você sabe desenhar e manipular figuras irregulares, vá para o Capítulo 4.
- Se quer aprender a manipular texto com o Corel Draw 10, vá para o Capítulo 5.
- Se você quer aprender a usar os efeitos especiais do Corel Draw 10, vá para o Capítulo 7.
- Se você quer aprender a imprimir com o Corel Draw 10, vá para o Capítulo 8.





A Interface do Corel Draw 10

1

Conhecendo o Corel Draw 10

O Corel Draw 10 é um software de desenho vetorial capaz de produzir ilustrações belíssimas, diagramas técnicos detalhados, diagramação de páginas, logotipos, folhetos, cardápios, embalagens etc.

É importante salientar que o programa Corel Draw 10 tem o mesmo nome do pacote, que também chama-se Corel Draw 10 e que possui vários outros programas destinados a objetivos diferentes.

Este livro trata exclusivamente do programa Corel Draw 10, o principal e mais querido programa do pacote Corel Draw 10.

Nesta versão 10 os comandos estão mais fáceis de usar e os resultados mais surpreendentes do que nas versões anteriores. Tudo para que você, usuário, possa criar trabalhos cada vez mais bonitos e profissionais de maneira cada vez mais fácil e intuitiva, e também possa aproveitar de toda a força que o Corel Draw 10 pode lhe proporcionar.

A tradução do software Corel Draw 10 para o português não é um primor, muito pelo contrário, em algumas situações, existem alguns termos incorretos, traduções feitas "ao pé da letra", alguns termos fora de padrão, enfim, você não deve confiar 100% na tradução do produto, mas está melhor do que nas versões anteriores. Porém, o produto está muito bom, com uma interface muito mais amigável e intuitiva e com novos comandos.

O Que Há de Novo no Corel Draw 10

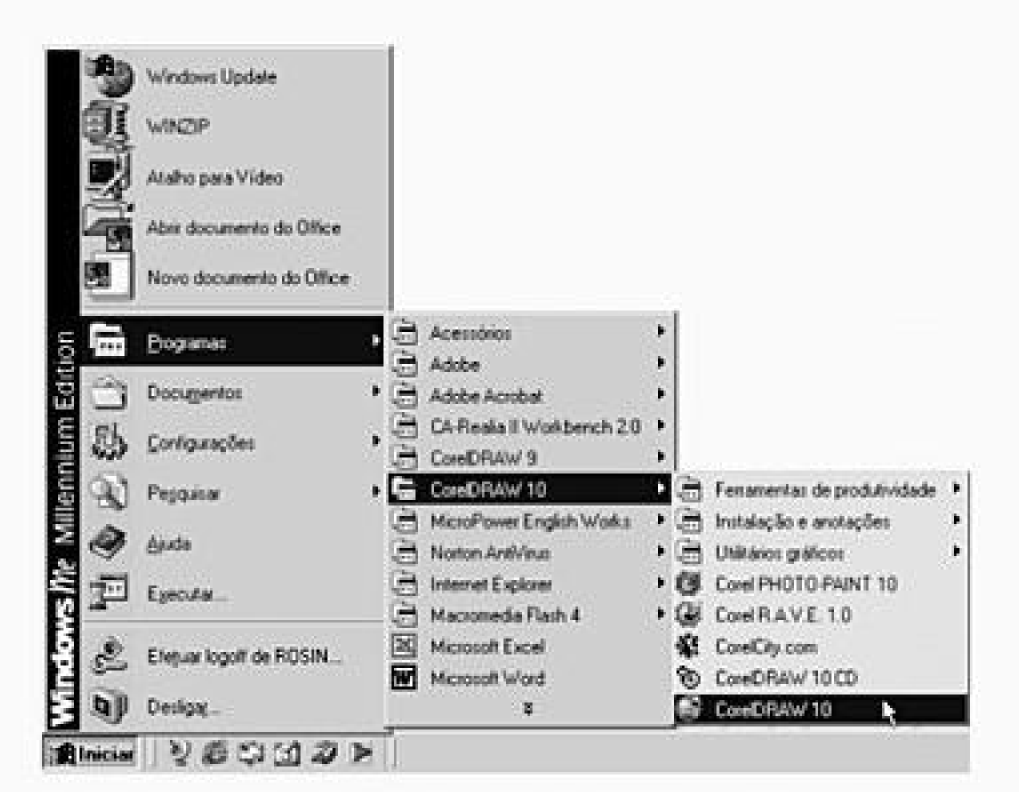
Existem algumas mudanças consideráveis no Corel Draw 10, algumas delas comentadas a seguir:

- Substituição de diversas caixas de diálogo e cortinas pelas ferramentas interativas em conjunto com a Barra de propriedades, que agora assume um maior poder.
- Novas ferramentas como a *Formas básicas*, *Formas de seta*, *Formas de fluxograma*, *Formas de estrela* e *Formas de legenda*.
- Nova aparência e nova disposição nos comandos e ferramentas.
- Ferramentas *Faca* e *Borracha* aprimoradas, permitindo aplicação em imagens bitmaps.
- Recursos de Web melhorados, permitindo otimizar arquivos para downloads mais rápidos.
- As caixas de diálogo de cores foram redesenhadas, com controles deslizantes mais interativos.
- Maior flexibilidade e personalização das barras, menus e ferramentas, possibilitando assim, colocar o Corel Draw 10 para funcionar da maneira que você achar mais conveniente.

Carregando o Corel Draw 10

Carregue o Corel Draw 10 da mesma forma que você carrega qualquer outro programa no Windows. Se você ainda não está familiarizado com isto, siga estes procedimentos:

1. Dê um clique no botão *Iniciar* Iniciar na Barra de tarefas do Windows.
2. Posicione o ponteiro do mouse no menu *Programas*, isso fará com que uma lista de programas apareça.
3. Posicione o ponteiro do mouse na opção que mostra os programas do Corel Draw 10 instalados, normalmente na opção *Gráficos Corel* ou *CorelDRAW 10*, conforme mostra a figura a seguir:



4. Na lista que se estende, dê um clique no programa *CorelDRAW 10*, e você verá a tela de Boas-Vindas, onde você pode escolher uma das seguintes opções:

➢ *Novo gráfico* — Inicia o Corel Draw 10 com uma página em branco, para que você possa criar um novo desenho.

➢ *Abrir último editado* — Inicia o Corel Draw 10 abrindo o último arquivo de desenho utilizado.

➢ *Abrir gráfico* — Inicia o Corel Draw 10 mostrando a caixa de diálogo *Abrir desenho* para que você possa escolher dentre os arquivos Corel Draw já existentes e gravados em seu computador.

➢ *Modelo* — Inicia o Corel Draw 10 abrindo a caixa de diálogo *Novo* baseado em modelo para que você possa criar um gráfico utilizando um dos modelos disponíveis como início.

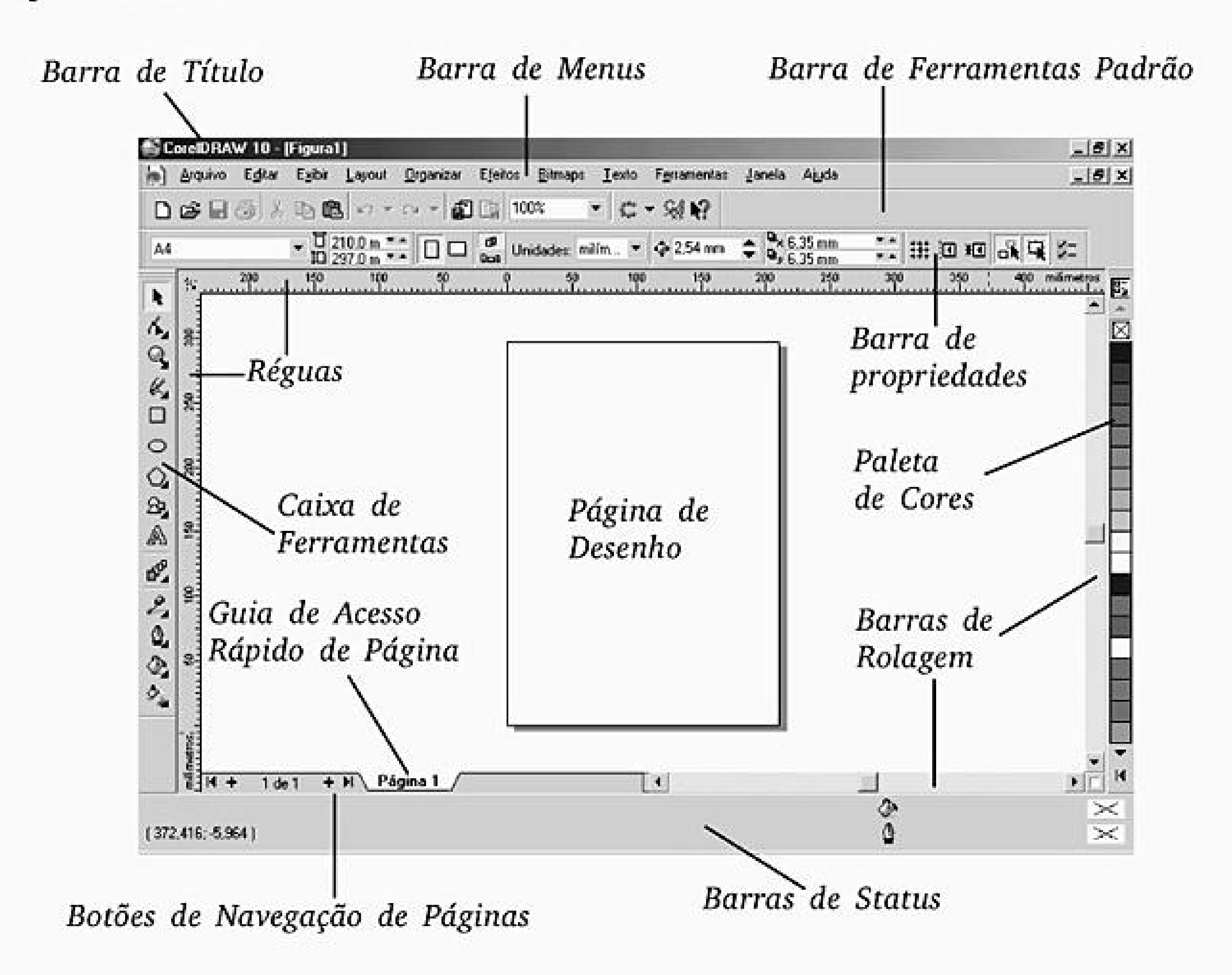
➢ *CorelTUTOR* — Inicia um tutorial sobre o Corel Draw 10 com instruções passo a passo sobre como completar tarefas específicas.

➢ *O que há de novo?* — Inicia o Corel Draw 10 abrindo uma janela chamada *Visão geral dos recursos*, em que são mostrados os novos recursos da versão 10 do CorelDRAW.

Se você não quiser mais ver a tela de Boas-Vindas, desmarque a caixa de verificação *Mostrar esta tela de boas-vindas ao iniciar*.

5. Dê um clique no botão *Novo gráfico*, para que possamos iniciar o Corel Draw 10 com sua página em branco.

A figura a seguir mostra a tela do Corel Draw 10 e os respectivos itens apresentados.



- *Barra de Título* — Todos os programas que são executados no Windows possuem uma barra de título que identifica o programa e o nome do arquivo aberto. No lado direito dessa barra estão os botões que controlam a janela, os botões *Minimizar*, que reduz a janela para um botão na barra de tarefas, *Restaurar*, que restaura a janela a seu tamanho original, *Maximizar*, que aumenta o tamanho da janela do Corel Draw 10 para que ela ocupe toda a área disponível do monitor, e ainda o botão *Fechar*, que fecha o Corel Draw 10 encerrando o trabalho que estava sendo executado.

Esses comandos também podem ser acionados por meio do *Menu de Controle*, localizado no canto esquerdo da barra de título representado pelo novo ícone do balão da Corel

- *Barra de Menus* — Localizada logo abaixo da barra de título, ela possui um conjunto de 11 menus, os quais reúnem praticamente todos os comandos disponíveis no Corel Draw 10.
- *Barra de Ferramentas Padrão* — Essa barra possui botões essencialmente para os comandos mais usados dos menus *Arquivo, Editar* e *Exibir*, que agilizam o processo de execução de um determinado comando.
- *Barra de propriedades* — Essa barra é sensível ao contexto, ou seja, dependendo do que você esteja executando no momento em sua tela Corel Draw, ela muda de visual, trocando os comandos e botões disponíveis. Isso permite que você tenha muito mais flexibilidade e rapidez na execução de um determinado comando, pois os comandos mostrados naquele momento são os possíveis para aquela determinada situação.
- *Réguas* — São usadas com auxílio na criação de objetos que necessitam ter medidas exatas e na posição dos mesmos com a página.
- *Página de Desenho* — Esta região mostra a página definida no momento em que serão colocados os objetos de desenho. Tudo que for colocado dentro da página de desenho será impresso.
- *Paleta de Cores* — Esta paleta possui um conjunto predefinido de cores, que você poderá usar para colorir seus objetos de desenho. É possível trabalhar com mais de uma paleta de cores aberta ao mesmo tempo.
- *Barras de Rolagem* — Como o próprio nome já diz, servem para rolar a janela de desenho do Corel Draw 10 para poder enxergar áreas que no momento não estão visíveis, tanto na horizontal como na vertical.
- *Caixa de Ferramentas* — Esta caixa possui 14 ferramentas para desenhar objetos e mudar suas características. A base do Corel Draw está nesta caixa de ferramentas. Aprender a usá-la bem significa dominar grande parte do software. Não quero dizer com isso que as outras partes são fáceis. Tudo dependerá das suas habilidades e de muita, mas muita prática.
- *Barra de Status* — Esta barra é um verdadeiro assistente que mostra diversas informações no momento exato conforme vamos trabalhando com os objetos, como por exemplo o tipo de objeto selecionado,

qual sua cor de preenchimento, seu tamanho exato e muito mais. Acostumar-se a trabalhar com ela só lhe trará benefícios.

- *Botões de Navegação de Páginas* — Como o Corel Draw 10 traz a possibilidade de trabalharmos com várias páginas, esses botões são responsáveis pela navegação das páginas, para que se possa ver a página necessária no momento necessário.
- *Guia de Acesso Rápido de Páginas* — As *Guias de Acesso Rápido de Páginas* facilitam o acesso a uma determinada página com apenas um clique sobre a guia.

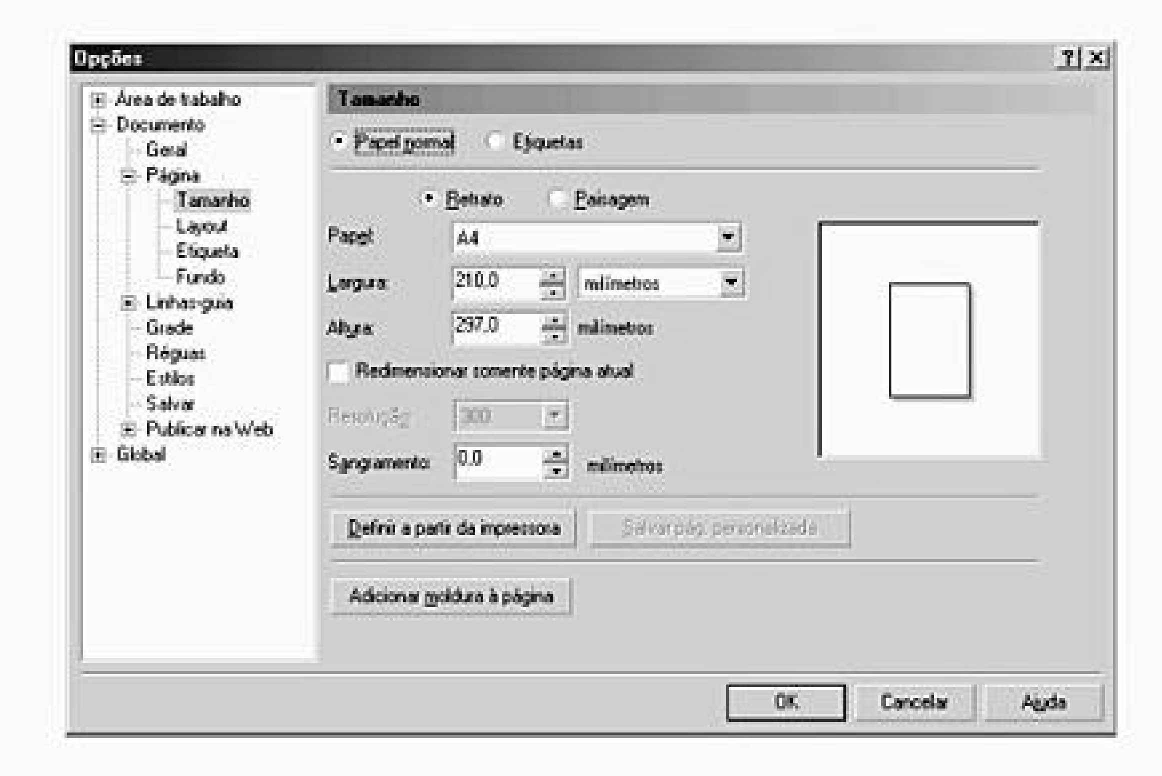
Personalizando a Interface do Corel Draw 10

Quando um profissional precisa realizar um determinado trabalho, primeiro ele define a estrutura do projeto, como ele deverá ser apresentado, para quem ele será apresentado. Em seguida, reúne as ferramentas básicas para a construção e só depois começa a colocar suas idéias no papel.

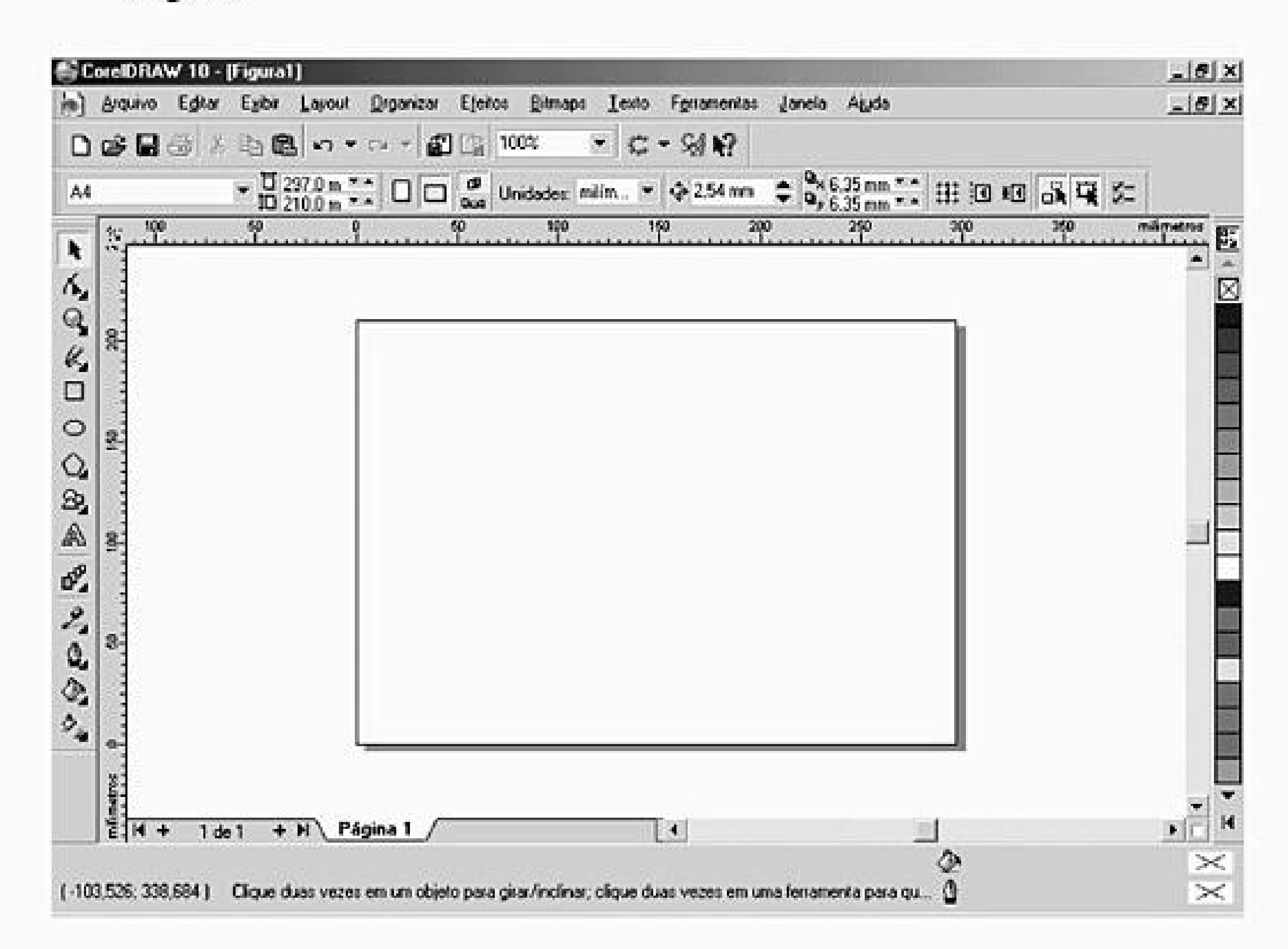
No Corel Draw você deve seguir mais ou menos os mesmos passos, definindo assim a interface mais adequada para o desenho a ser criado, o tamanho e a orientação da página, que unidade de medida irá utilizar nas réguas, como a barra de status apresentará as informações e assim por diante.

Para mudar as características da página, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique no menu *Layout*.
2. Escolha a opção *Configurar página*.
3. Aparecerá a caixa de diálogo *Opções*, com o item *Página\Tamanho* selecionado, como mostrado a seguir:



4. Dê um clique no botão de opção *Paisagem*.
5. Na lista suspensa do lado da opção *Papel*, escolha o tamanho do papel com o qual vai trabalhar, em nosso caso escolha *A4*.
6. Dê um clique no botão *OK* e sua página ficará como mostrado a seguir:



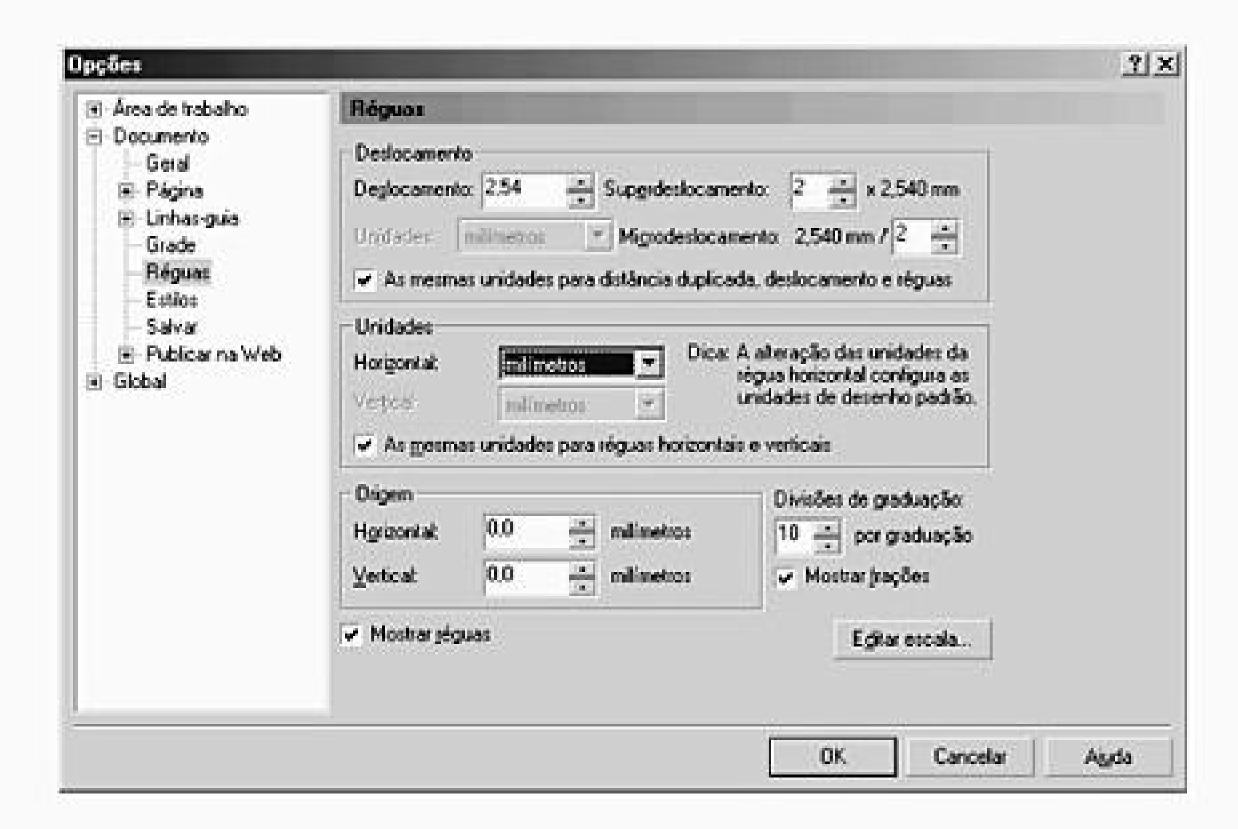
Você acabou de configurar sua página para um tamanho A4, o tamanho mais comum usado no Brasil, e com uma orientação no sentido horizontal, ou seja, a folha ficou deitada, orientação mais conhecida como Paisagem. Esta é uma das várias opções possíveis da caixa de diálogo *Opções*, que possui um painel na esquerda com uma apresentação do tipo lista, com muitas outras opções de configuração. Experimente mais e verifique como sua página se apresenta na tela para que você possa desenhar de maneira adequada.

Outra maneira de abrir a caixa de diálogo *Opções*, com o item *Página* acionado é dando um clique duplo na borda da página na tela.

Algumas alterações na configuração de página, como por exemplo o tamanho e a orientação da página, podem ser feitas diretamente utilizando a *Barra de propriedades*.

Outra importante característica que pode ser alterada na interface do Corel Draw 10 são as réguas da página. Para configurá-las proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique duplo em cima de uma das réguas.
2. A caixa de diálogo *Opções* aparecerá com o item *Réguas* selecionado, como mostra a figura a seguir:



3. Na seção *Unidades,* dê um clique na lista suspensa ao lado da opção *Horizontal*.
4. Na lista suspensa aparecerá todos os tipos de unidades disponíveis no Corel Draw 10, escolha uma que mais lhe agrade, como por exemplo *polegadas* ou então *milímetros*.

Note que se a opção *As mesmas unidades para réguas horizontais e verticais* estiver marcada, a unidade de medida na opção *Vertical* acompanhará a unidade escolhida na opção *Horizontal*, caso contrário, as opções podem ser definidas com unidades diferentes.

5. Dê um clique em *OK*.

Observe que no lado direito da régua horizontal e na parte inferior da régua vertical aparecerá a unidade de medida que você escolheu.

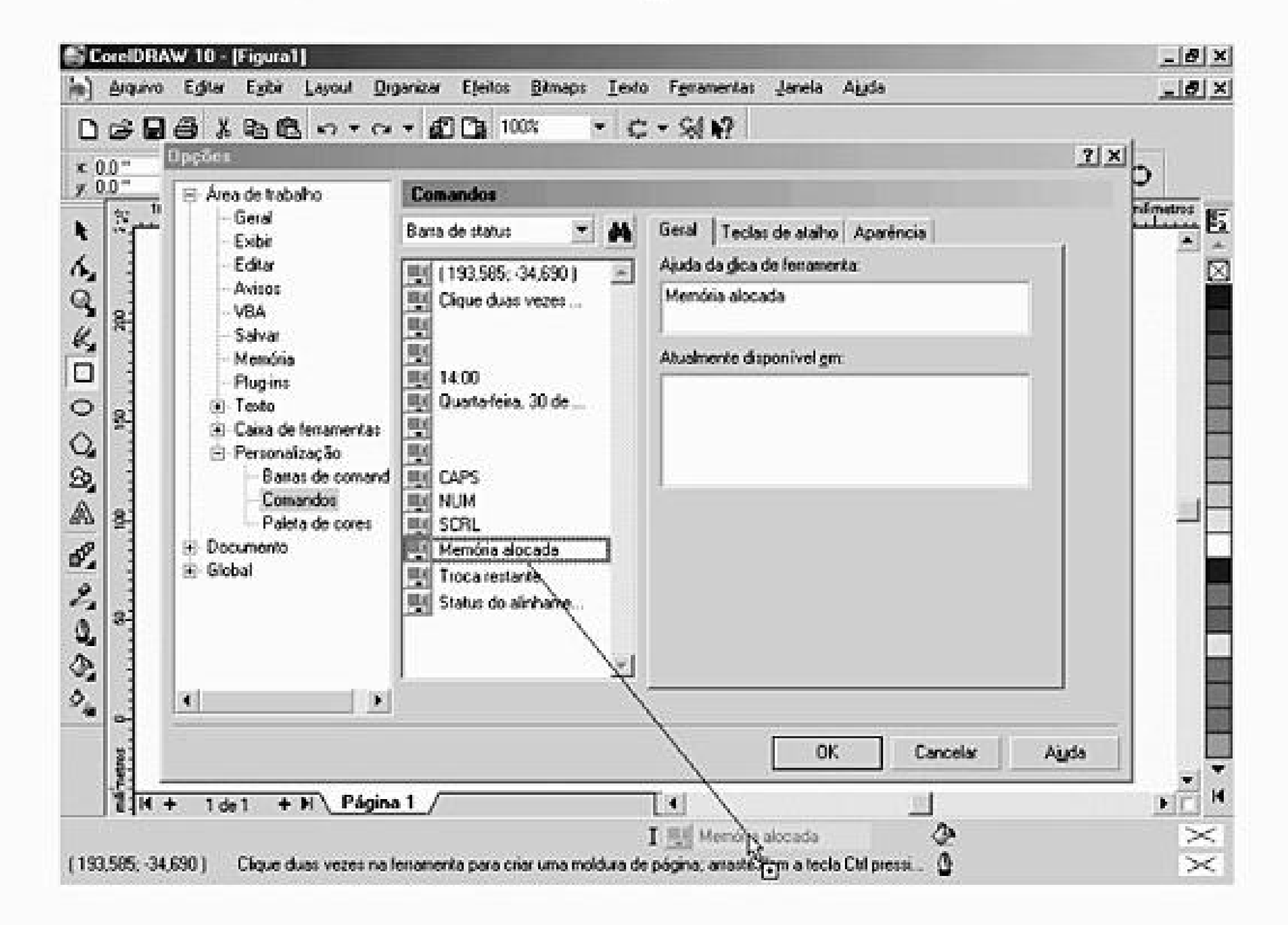
A barra de status também tem um papel importante na interface do Corel Draw 10, portanto também podemos personalizá-la. Proceda da seguinte forma para personalizar a barra de status:

1. Dê um clique com o botão direito do mouse sobre a barra de status.
2. No menu flutuante que aparecer dê um clique na opção *Personalizar*.

3. No menu flutuante que aparecer dê um clique na opção *Item de status*, e depois na opção *Propriedades,* você verá a tela similar à da figura a seguir:



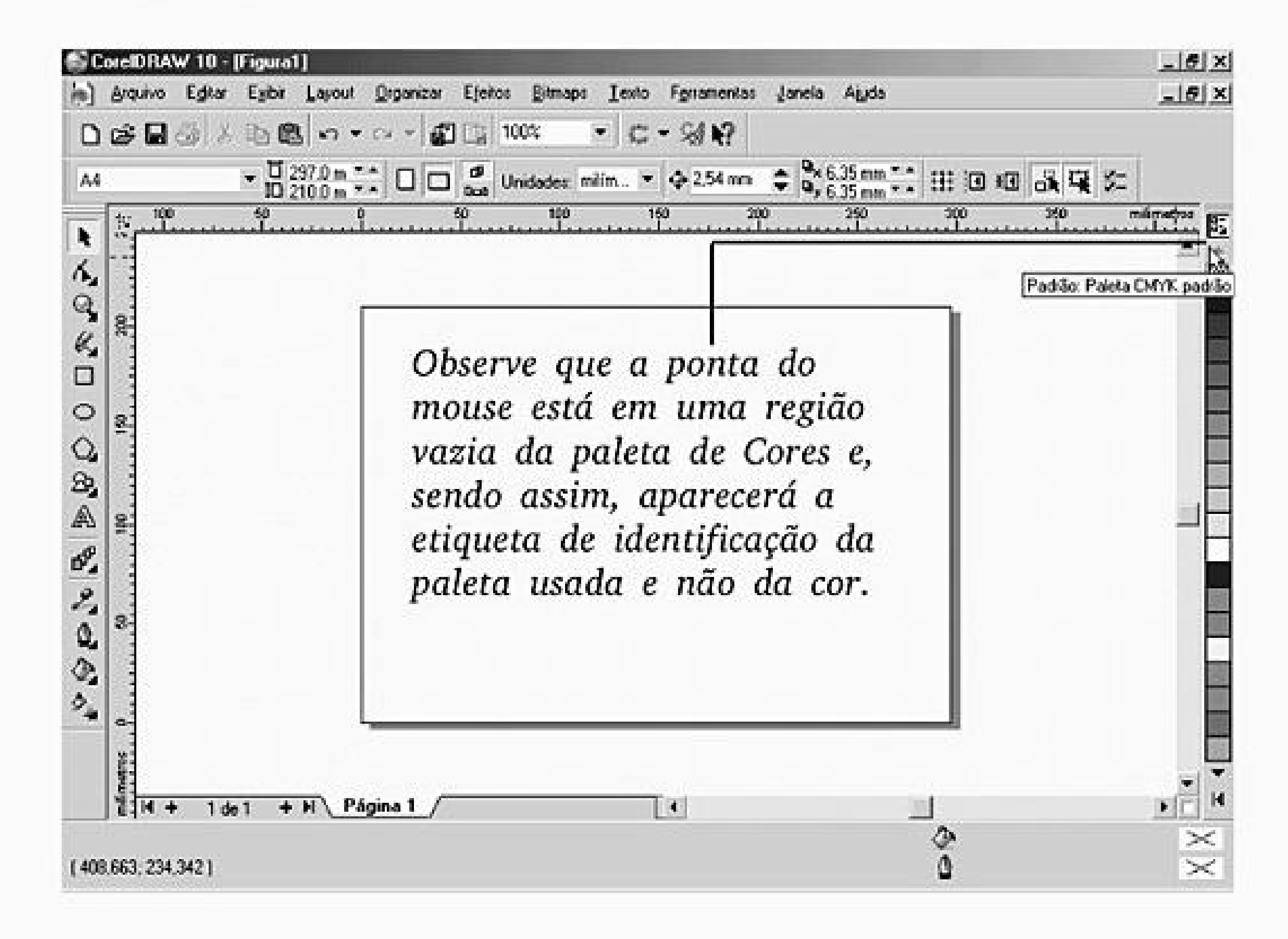
Note que abaixo da lista suspensa intitulada *Barra de status,* existem uma série de comandos, que podem ser adicionados à barra de status arrastando-os para a posição desejada. A figura a seguir mostra o comando *Memória alocada* (que permite visualizar o quanto de memória está sendo alocado pelo sistema no momento) sendo arrastado para a *Barra de status*.



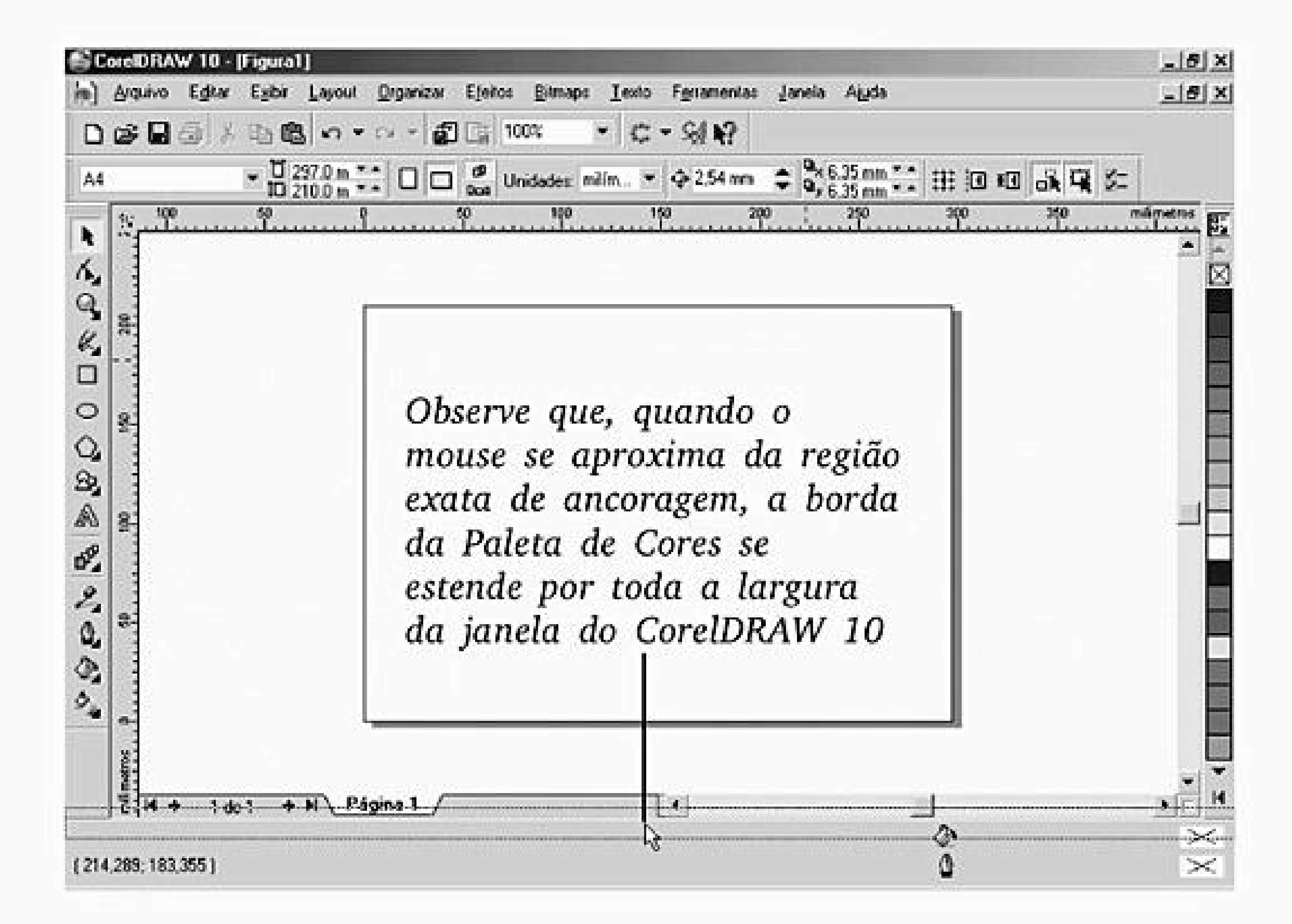
Você pode também, definir a Barra de status em uma ou duas linhas e especificar se ela fica ancorada no topo ou na base (o qual é o padrão), escolhendo as opções *Tamanho* ou *Posição*. Para chegar até estas opções, dê um clique com o botão direito do mouse na Barra de Status e escolha o comando *Personalizar*, depois escolha o comando *Barra de status*, e no submenu que aparece escolha a opção desejada.

A paleta de cores no Corel Draw 10 está ancorada no lado direito da tela, por padrão. Podemos alterar seu posicionamento para qualquer um dos lados da tela, para isso proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique em uma região vazia da paleta de cores, não clique em nenhum botão ou cor. Observe na figura a seguir como o mouse está posicionado em uma região vazia da paleta de cores. Observe também que se você deixar o mouse na posição correta, aparecerá uma etiqueta de identificação mostrando o nome da paleta e não da cor.



2. Antes de soltar o botão do mouse arraste a paleta de cores para a borda inferior da janela do Corel Draw 10. Sua tela deve estar similar à da figura a seguir:



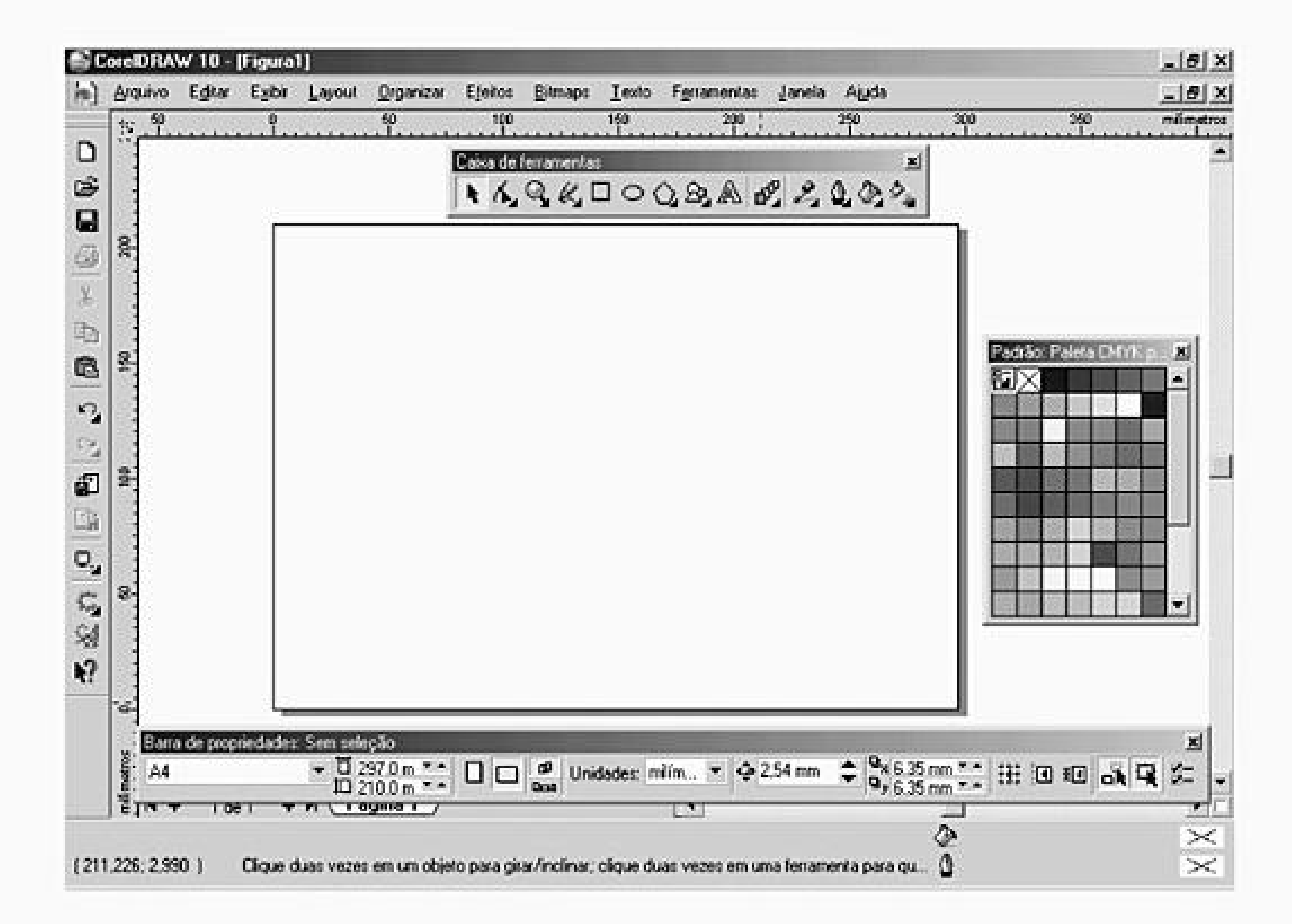
3. Solte o botão do mouse. Sua paleta de cores deve estar posicionada na parte inferior da janela do Corel Draw 10.

A paleta de cores possui setas de rolagens para que você possa ver mais cores disponíveis dessa paleta. Existe também uma seta com um traço na frente. Ela serve para expandir a paleta de cores, mostrando assim todas as cores possíveis da paleta de uma só vez.

Existe também um botão (novo do Corel Draw 10) na parte superior da Paleta de cores que dá acesso a um menu suspenso, que permite criar ou abrir uma nova Paleta de cores, fechar a existente, definir a cor padrão de preenchimento ou contorno, enfim, você poderá personalizar a Paleta de cores.

Da mesma forma que o posicionamento da Paleta de cores pode ser alterado, você pode alterar o posicionamento da Barra de ferramentas, da Barra de propriedades e da Caixa de ferramentas. Você também pode deixar esses itens flutuando na tela, basta apenas arrastá-los e largá-los em uma região não muito próxima das bordas usando o mesmo processo descrito anteriormente.

Veja na figura a seguir uma interface toda remodelada do Corel Draw 10.



Agora que você está mais familiarizado com a interface do Corel Draw 10, tente configurar a interface de várias maneiras diferentes para treinar.

No próximo capítulo iremos abordar a Caixa de ferramentas em maiores detalhes.



Desenhando e Manipulando Formas Geométricas e Predefinidas

2

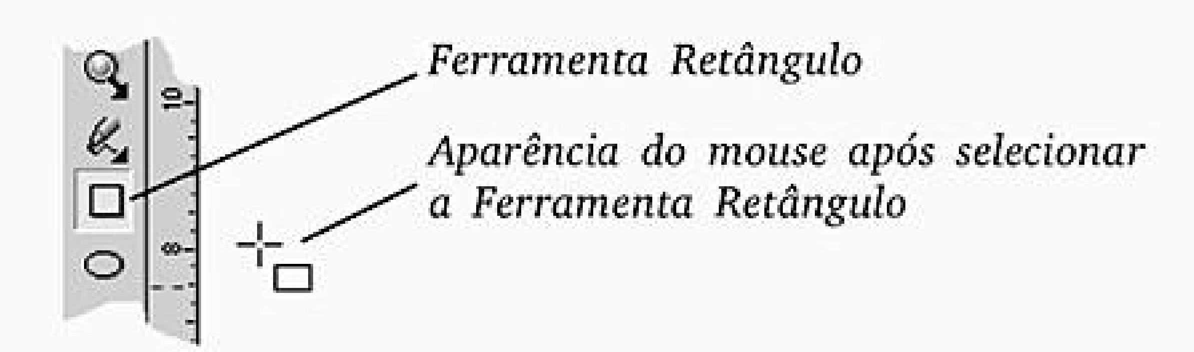
No Corel Draw 10 existem várias ferramentas de desenho, divididas em três grandes grupos: as ferramentas de desenhos geométricos, as ferramentas de formas predefinidas e as ferramentas de linhas. As ferramentas de desenhos geométricos, como o próprio nome diz, cria figuras com formas geométricas perfeitas, as ferramentas de formas predefinidas cria objetos prontos, ao passo que as ferramentas de linhas criam formas irregulares, tanto com curvas quanto com retas, e normalmente é com essas ferramentas de formas irregulares que os artistas profissionais criam suas obras de arte.

Entendemos que desenhar formas irregulares não é tão fácil, principalmente com um mouse, (para nós meros mortais) como desenhar formas geométricas, portanto seria mais conveniente começarmos com o desenho de figuras geométricas e formas predefinidas para, depois, com um pouco mais de habilidade, falarmos das formas irregulares.

Desenhando Retângulos e Quadrados

Para desenhar um retângulo proceda da seguinte forma:

1. Posicione o ponteiro do mouse sobre a *Ferramenta Retângulo* na Caixa de ferramentas, dê um clique sobre ela e libere o botão do mouse para selecioná-la.



Observe que o mouse se transforma em uma cruz e aparece a forma de um retângulo abaixo e à direita da cruz.

2. Leve o mouse em forma de cruz sobre a página.

3. Dê um clique no ponto onde você deseja que apareça o canto superior esquerdo do retângulo e, mantendo o botão do mouse pressionado, arraste-o em diagonal para a direita e para baixo.

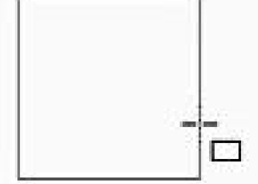


4. Quando achar que o retângulo está com a forma desejada, libere o botão do mouse. Pronto, você acaba de desenhar sua primeira obra-prima.

Observe a barra de status, ela deve estar mostrando algumas informações.

Experimente criar vários outros retângulos. Você não precisa necessariamente começar do lado esquerdo superior e caminhar para o lado direito inferior para desenhar o retângulo. Mas tenha em mente que para alguns efeitos que você irá aplicar, dependendo de onde você iniciar e de onde terminar um objeto, o efeito será diferente.

Para desenhar um quadrado perfeito, proceda da mesma maneira que fez para desenhar um retângulo, porém, com uma diferença: você deve pressionar a tecla CTRL e mantê-la pressionada enquanto arrasta o mouse na diagonal; isso restringirá o movimento do mouse forçando a criação de um quadrado perfeito, mas atenção, apenas solte a tecla CTRL após liberar o botão do mouse.

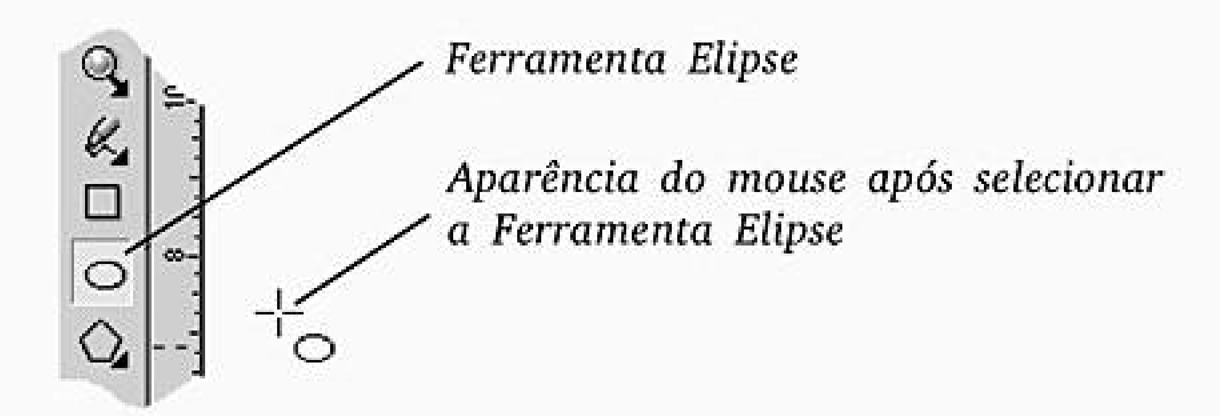


Pratique um pouco desenhando retângulos e quadrados e depois vá em frente e continue aprendendo a desenhar outras formas geométricas.

Desenhando Elipses e Círculos

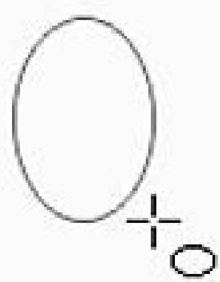
O procedimento para desenhar elipses e círculos é o mesmo usado para desenhar retângulos e quadrados. Se você prefere seguir uma seqüência, proceda da seguinte forma para desenhar Elipses:

1. Dê um clique na *Ferramenta Elipse* na caixa de ferramentas para selecioná-la.

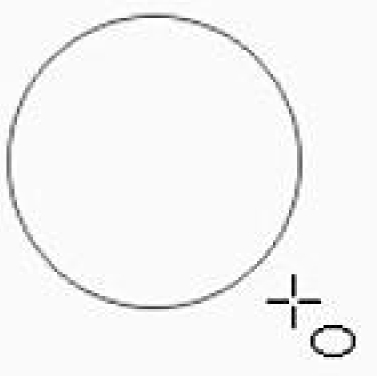


Observe que o mouse se transforma em uma cruz e aparece a forma de uma elipse abaixo e à direita da cruz.

2. Dê um clique com o ponteiro do mouse em forma de cruz sobre a página e, sem liberar o botão do mouse, arraste-o na diagonal até obter a forma desejada.
3. Libere o botão do mouse e você verá uma elipse.



Para desenhar um círculo perfeito, siga os mesmos procedimentos que executou para desenhar uma elipse, porém, com uma diferença: você deve pressionar a tecla CTRL e mantê-la pressionada enquanto arrasta o mouse na diagonal. Isso restringirá o movimento do mouse forçando a criação de um círculo perfeito. Mas atenção, apenas solte a tecla CTRL após liberar o botão do mouse.



Note que tanto no desenho de retângulos e quadrados como no desenho de elipses e círculos, a ferramenta selecionada permanece selecionada para que você possa continuar desenhando sem ter de selecioná-la novamente. Isso ocorre com todas as ferramentas de desenho do Corel Draw 10.

Se sua tela ficar cheia de objetos, proceda da seguinte forma para apagá-los e limpar toda a tela:

1. Dê um clique no menu *Editar*.
2. Escolha a opção *Selecionar tudo — Objetos*. Todos os seus objetos deverão estar selecionados.
3. Pressione a tecla DELETE ou DEL do seu teclado. Pronto sua página está limpa.

Como alternativa para selecionar todos os objetos, dê um clique duplo sobre a *Ferramenta Seleção*.

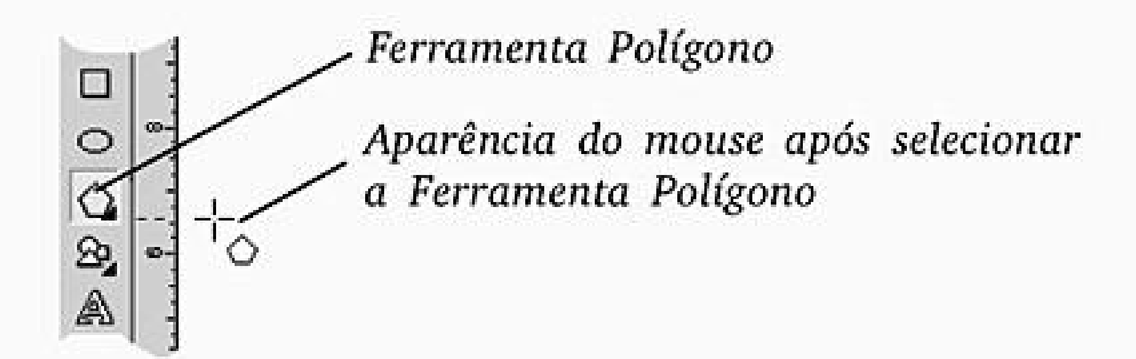
Logo você aprenderá a usar a *Ferramenta Seleção* para selecionar objetos individuais, mudar a posição dos objetos desenhados e muito mais. Sinta-se à vontade para apagar objetos que estão poluindo sua tela e lembre-se de que, no momento, você está apenas praticando.

Desenhando Polígonos e Estrelas

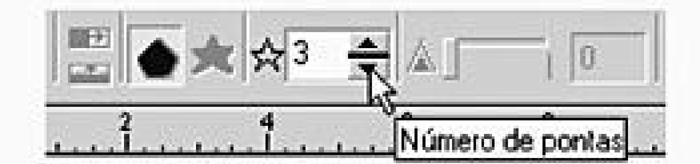
Com a *Ferramenta Polígono* você pode desenhar uma série de polígonos diferentes, dentre eles triângulos, pentágonos, octógonos etc. Você pode até desenhar quadrados com esta ferramenta, porém, é mais conveniente utilizar a *Ferramenta Retângulo* para isso.

Antes de desenhar qualquer polígono, você deve definir qual polígono deseja desenhar alterando as propriedades da *Ferramenta Polígono*. Por exemplo, para desenhar um triângulo proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na *Ferramenta Polígono* para selecioná-la.

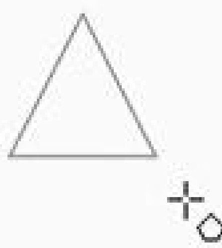


2. Na Barra de propriedades, defina o número de pontas para 3, como mostra a figura a seguir, assim você estará certificando-se de escolher um triângulo.



3. Posicione o ponteiro do mouse sobre a página.

4. Dê um clique e, mantendo o botão do mouse pressionado, arraste-o na diagonal até obter a forma do triângulo desejada, depois libere o mouse.



Alternativamente, para alterar as propriedades da *Ferramenta Polígono*, dê um clique duplo sobre a *Ferramenta Polígono*. Aparecerá uma caixa de diálogo que permite a alteração das propriedades.

Para desenhar uma estrela com a *Ferramenta Polígono* você deverá configurar as opções presentes na caixa de diálogo *Opções* ou na Barra de propriedades como mostrado na figura a seguir.

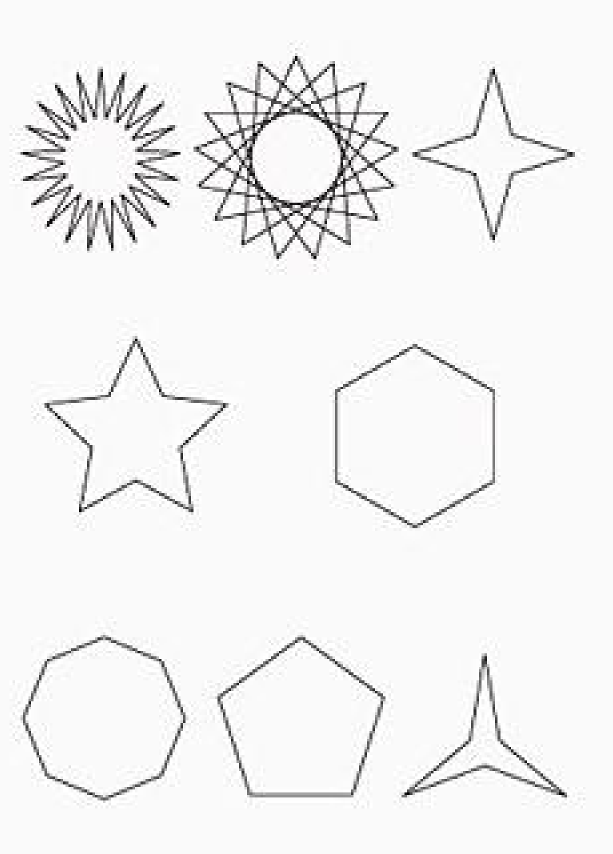


Para utilizar a opção *Estrela*, é preciso aumentar o número de pontas para acima de cinco utilizando a caixa *Número de pontas*, para caracterizar uma estrela.

Para tornar mais ou menos agudas as pontas de uma estrela, você deve utilizar a barra deslizante *Variação de ângulo do polígono*. Para esta barra estar disponível com a opção *Estrela* selecionada, você deve trabalhar com valores acima de 7 para o *Número de pontas*.

Você pode usar a técnica da tecla CTRL, que serve para desenhar quadrados e círculos perfeitos, e criar todas as formas vistas até aqui

Experimente várias formas de desenhar polígonos e estrelas para treinar; a figura a seguir mostra alguns exemplos do que é possível fazer com esta versátil ferramenta.

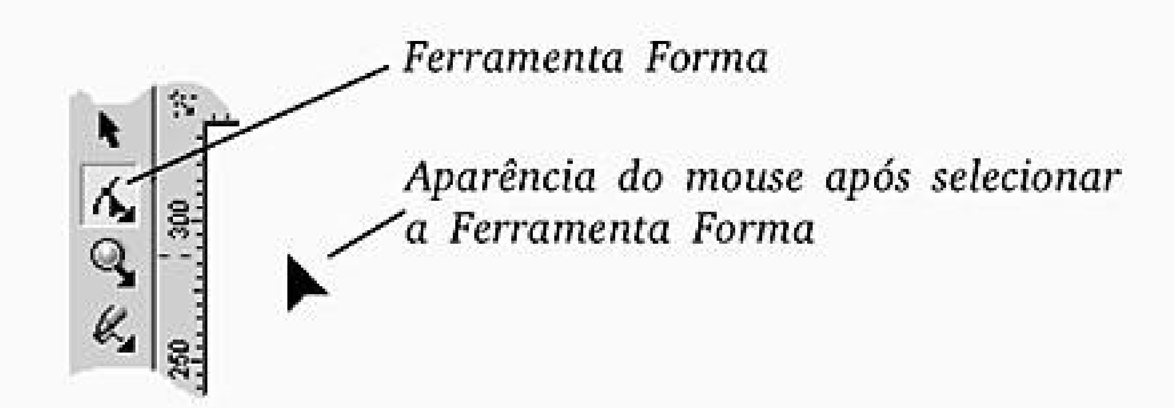


Alterando as Formas Geométricas

A partir das formas geométricas iniciais, vistas até agora, podem-se criar várias outras formas, utilizando a *Ferramenta Forma*.

Cada objeto possui características individuais específicas, e sendo assim, a *Ferramenta Forma* funciona de maneira diferente para cada objeto. Em retângulos e quadrados você pode arredondar seus cantos. Para isso proceda da seguinte forma:

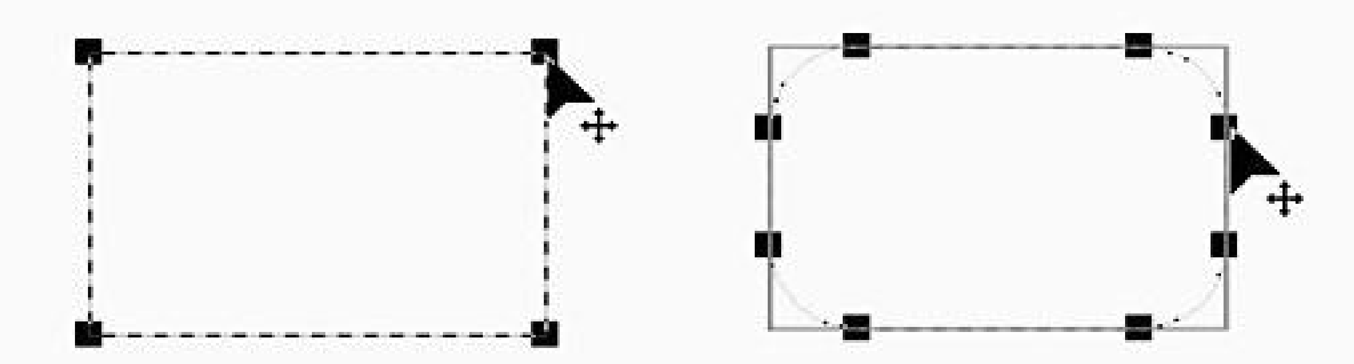
1. Desenhe um retângulo ou um quadrado na página, conforme explicado anteriormente.
2. Dê um clique na *Ferramenta Forma* para selecioná-la.



Quando selecionar a *Ferramenta Forma* você notará que nos cantos do retângulo ou do quadrado apareceram pequenos quadrados pretos que, nessa situação, nos mostram que todos os quatro nós do retângulo estão selecionados, e que a linha dos objetos apareceu pontilhada.

Toda vez que um segmento muda sua direção, teremos um nó. Estudaremos melhor os nós no próximo capítulo.

3. Posicione a ponta da seta da *Ferramenta Forma* sobre o nó superior direito do retângulo.
4. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado enquanto arrasta o mouse para baixo e sobre a extremidade direita do retângulo, como mostrado a seguir.



Seu retângulo ou quadrado ficou com os cantos arredondados.

5. Libere o botão do mouse quando estiver satisfeito.

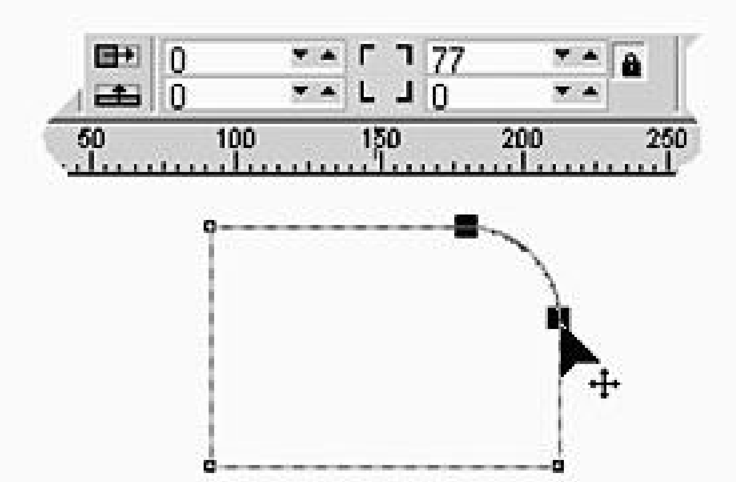
Temos, também, a possibilidade de arredondarmos os cantos de retângulos e dos quadrados individualmente, ou seja, em vez de arredondarmos os quatro cantos de uma vez, podemos arredondar apenas um dos cantos. Para ver como isso funciona, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo ou um quadrado na página, conforme explicado anteriormente.
2. Dê um clique na *Ferramenta Forma* para selecioná-la.

3. Dê um clique em um dos quatro cantos, sobre o quadrado preto de seleção de nó. Isso selecionará apenas aquele nó sobre o qual você clicou. Sua tela deve estar como a mostrada a seguir:



4. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado enquanto arrasta o mouse sobre a extremidade da linha, como mostrado a seguir. Note que na Barra de propriedades apenas uma das medidas de arredondamento de canto foi alterada, em nosso caso a superior direita, que ficou com o seu valor em 77.



Observe que quando você libera o botão do mouse, todos os nós voltam a ficar selecionados. Para selecionar apenas um dos cantos novamente, proceda como explicado anteriormente.

Na Barra de propriedades existem quatro caixas de valores, onde podemos alterar individualmente ou em conjunto o arredondamento dos cantos do retângulo, o cadeado do lado direito das caixas de valores se alterna entre alterarmos em conjunto o arredondamento ou individualmente.

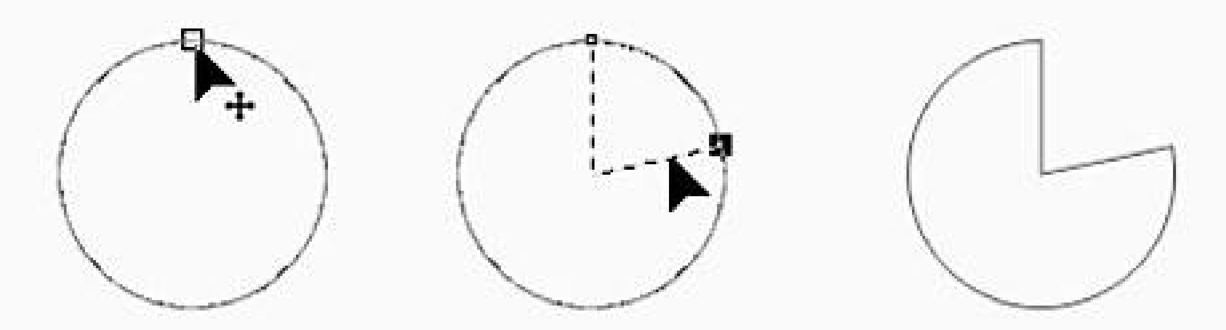
Com as Elipses ou Círculos você pode criar formas de pedaços de tortas ou arcos. Para isso proceda da seguinte forma:

1. Desenhe uma elipse ou um círculo na página, conforme explicado anteriormente.

2. Dê um clique na *Ferramenta Forma* para selecioná-la.

Observe que aparecerá um único nó na elipse. Os procedimentos para criar tortas ou arcos são ligeiramente diferentes, mas continue o procedimento.

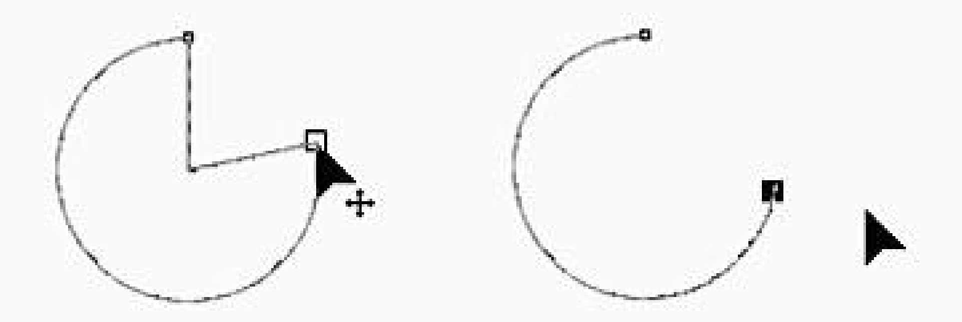
3. Dê um clique com a *Ferramenta Forma* sobre o nó da elipse e mantendo o botão do mouse pressionado arraste-o para a direita fazendo uma curva, mantendo o mouse dentro do perímetro da elipse, conforme mostra a figura a seguir.



Mantendo o mouse dentro do perímetro da elipse você cria uma torta. Se executar o mesmo procedimento, mas arrastar o mouse para fora do perímetro da elipse, você criará um arco. Para experimentar proceda da seguinte forma:

1. Com a *Ferramenta Forma* ainda selecionada, dê um clique em um dos nós da torta criada.

2. Mantenha o botão do mouse pressionado e arraste o nó para a direita ou para a esquerda, mas agora arraste o mouse para fora do perímetro da elipse e você terá criado um arco como mostra a figura a seguir.

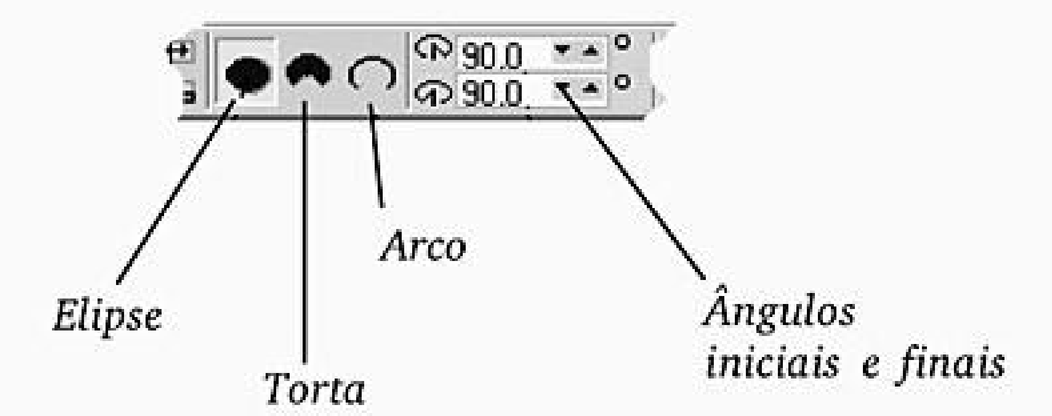


Você pode obter tortas e arcos utilizando a Barra de propriedades. Para tanto proceda da seguinte forma:

1. Desenhe uma elipse ou um círculo na página. Se você seguiu os procedimentos anteriores, deve ter desenhado um arco neste momento.

2. Dê um clique na *Ferramenta Forma* para selecioná-la.

3. Na Barra de propriedades dê um clique no botão *Elipse*, para fazer com que o arco volte a ser uma Elipse.



4. Dê um clique no botão *Torta*, sua elipse irá se transformar em uma torta.

5. Altere o valor na caixa *Ângulos iniciais e finais* para abrir ou fechar o ângulo da torta, aumentando ou diminuindo o pedaço dela.

6. Dê um clique no botão *Arco*, para sua torta se transformar em um arco.

7. Execute o mesmo procedimento do item 5 para alterar a porção do arco que fica visível.

Pratique um pouco e logo você estará criando tortas e arcos dos mais variados.

Você pode criar as mais interessantes formas com os polígonos e estrelas, pois elas são formas dinâmicas. Ao alterar um determinado nó, os outros responderão ao movimento dinamicamente, criando assim formas bem distintas.

Quando você usa a *Ferramenta Polígono*, pode criar muitos objetos. Da mesma forma, quando você altera esses objetos com a *Ferramenta Forma*, pode criar muitas variações desses objetos.

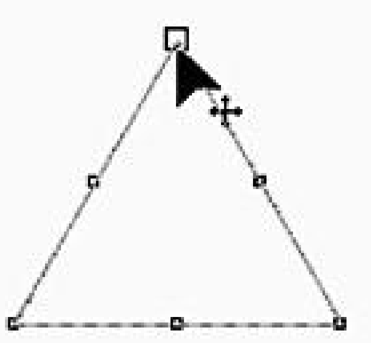
Para alterar a forma de polígonos, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na *Ferramenta Polígono*.

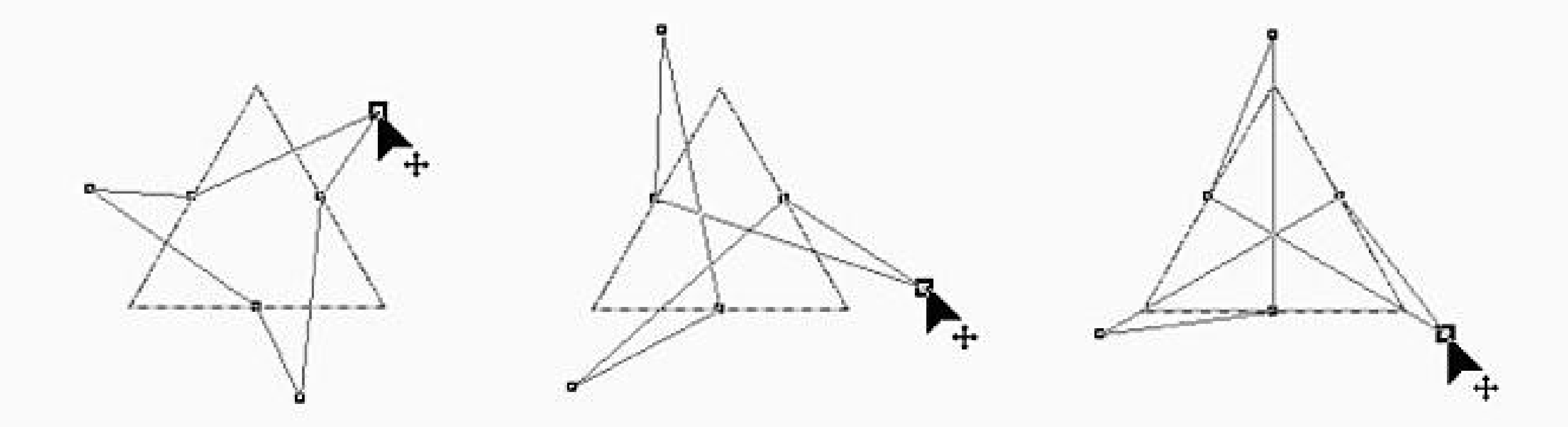
2. Coloque 3 na caixa *Número de pontas* na Barra de propriedades para definir um triângulo.

3. Mantenha a tecla CTRL pressionada enquanto desenha um triângulo na página.

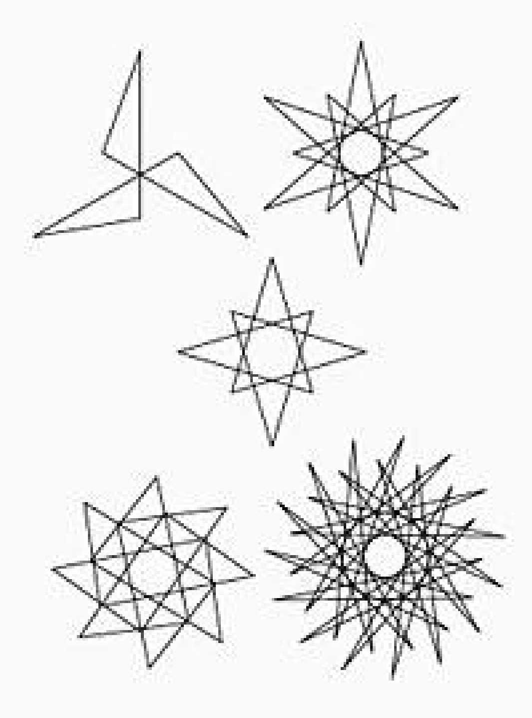
4. Selecione a *Ferramenta Forma* e você verá seis nós no triângulo.



5. Com a *Ferramenta Forma* dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre o nó superior e arraste-o para a direita e para baixo, fazendo uma curva, como na figura a seguir.



Você acaba de criar uma figura que é parecida com uma hélice, que começou com um simples triângulo. O Corel Draw 10 mantém a visualização do objeto inicial, no caso o triângulo, até que você solte o botão do mouse. Experimente com outros polígonos e veja quantas figuras interessantes você pode criar. Veja na figura a seguir alguns exemplos de formas interessantes.

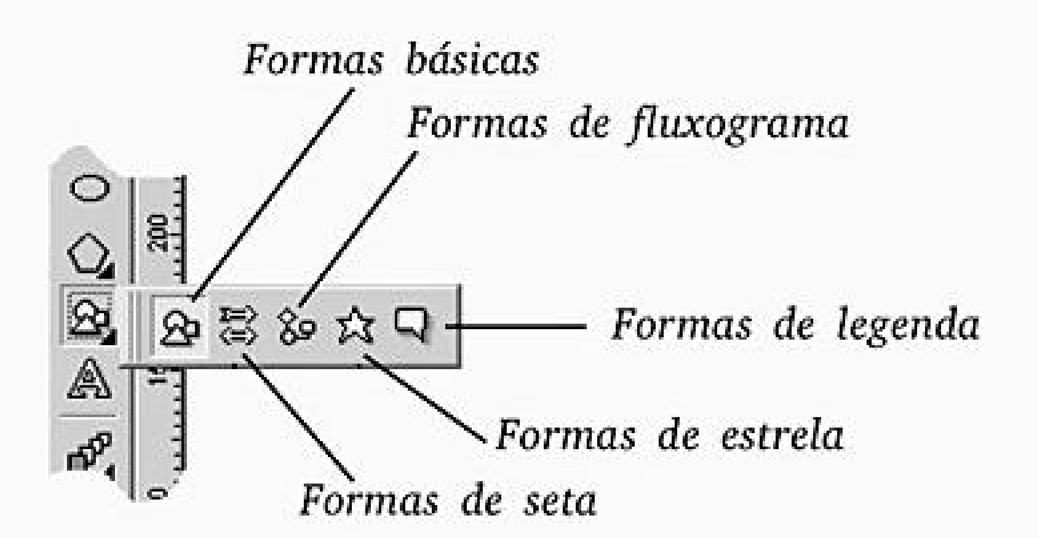


Desenhando Formas Predefinidas

A ferramenta de formas predefinidas é, na realidade, um conjunto de ferramentas que desenha instantaneamente algumas formas interessantes. Essa é a nova ferramenta do Corel Draw 10. São cinco grupos de ferramentas que subdividem-se em mais grupos acessados pela Barra de propriedades.

Para acessar uma das ferramentas do grupo, dê um clique na ferramenta logo abaixo da *Ferramenta Polígono*. Note que essa ferramenta tem uma pequena seta do lado direito. Por padrão a ferramenta tem o nome de *Formas básicas*, mas qualquer outra ferramenta pode estar atualmente selecionada.

Para ver o grupo das cinco ferramentas, dê um clique na ferramenta atualmente selecionada, por padrão a *Formas básicas*, e mantenha o botão do mouse pressionado por um instante. Você verá um submenu de ferramentas como mostrado a seguir:



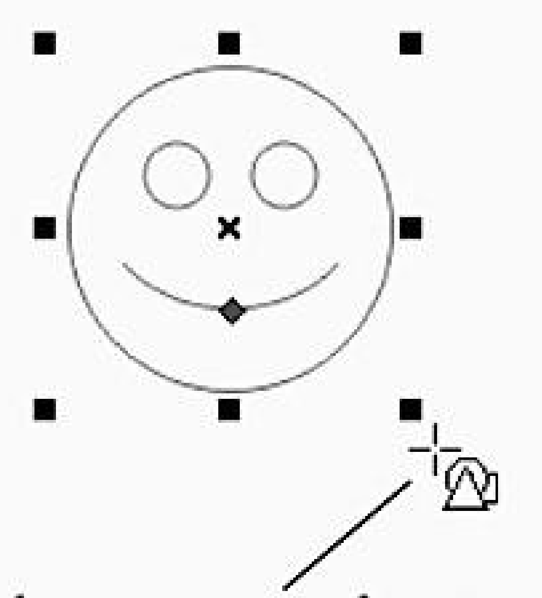
Siga o procedimento a seguir para criar uma forma predefinida:

1. Dê um clique na *Ferramenta Formas básicas*.
2. Na Barra de propriedades, dê um clique no botão *Formas perfeitas*, como mostrado a seguir.



3. No submenu de ferramentas que aparece, como mostrado na figura anterior, selecione uma ferramenta de sua escolha, por exemplo, o desenho da carinha sorrindo.

4. Posicione o mouse onde desejar, dê um clique, segure o botão pressionado e arraste-o na diagonal, para desenhar outras formas geométricas.



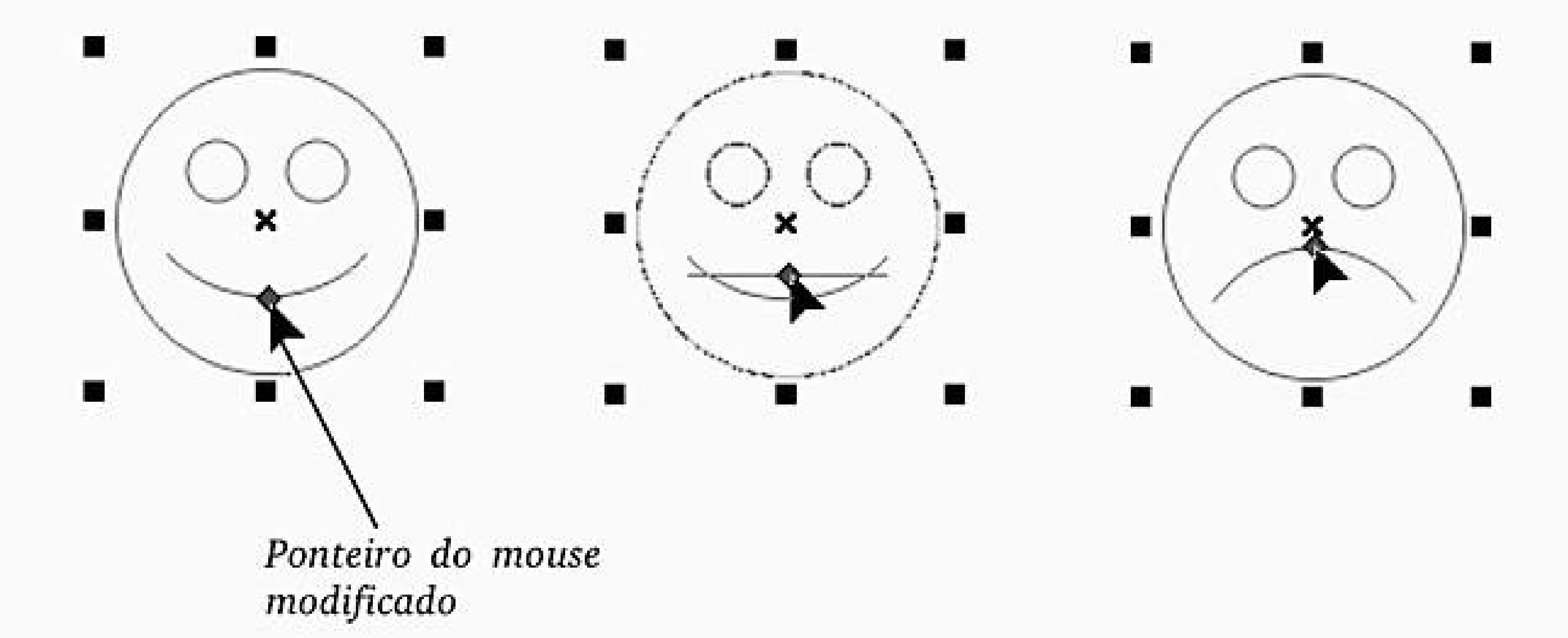
Ponteiro do mouse com a ferramenta Formas básicas selecionadas

A tecla CTRL também mantém a proporção de altura e da largura da figura predefinida.

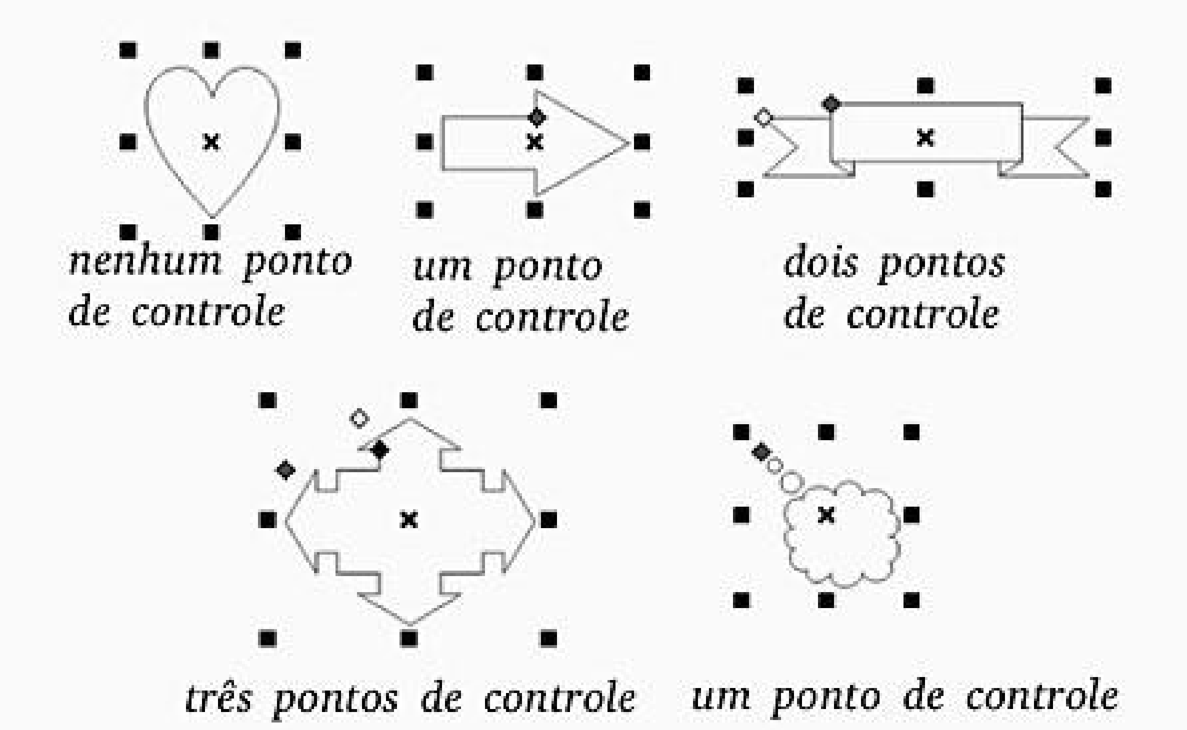
Alguns objetos desenhados com as ferramentas de formas predefinidas possuem um controle (um pequeno losango), onde você poderá fazer uma pequena alteração na forma desenhada. Siga os procedimentos a seguir para alterar a forma da carinha sorrindo para uma carinha triste:

1. Com a carinha selecionada leve o mouse sobre o losango vermelho. O ponteiro do mouse muda a sua forma para uma seta triangular igual a da ferramenta forma.

2. Dê um clique e, mantendo o botão do mouse pressionado, arraste o losango para cima até que o sorriso inverta-se de posição, como na figura a seguir:



Algumas formas predefinidas possuem mais de um controle, é o caso de alguns tipos de setas da ferramenta *Formas de seta* e de outras formas predefinidas que não possuem controle algum, por exemplo, o caso da gota ou do coração da ferramenta *Formas básicas*. Na figura a seguir você poderá ver algumas das formas desenhadas e devidamente selecionadas e notar os pontos de controle das mesmas.



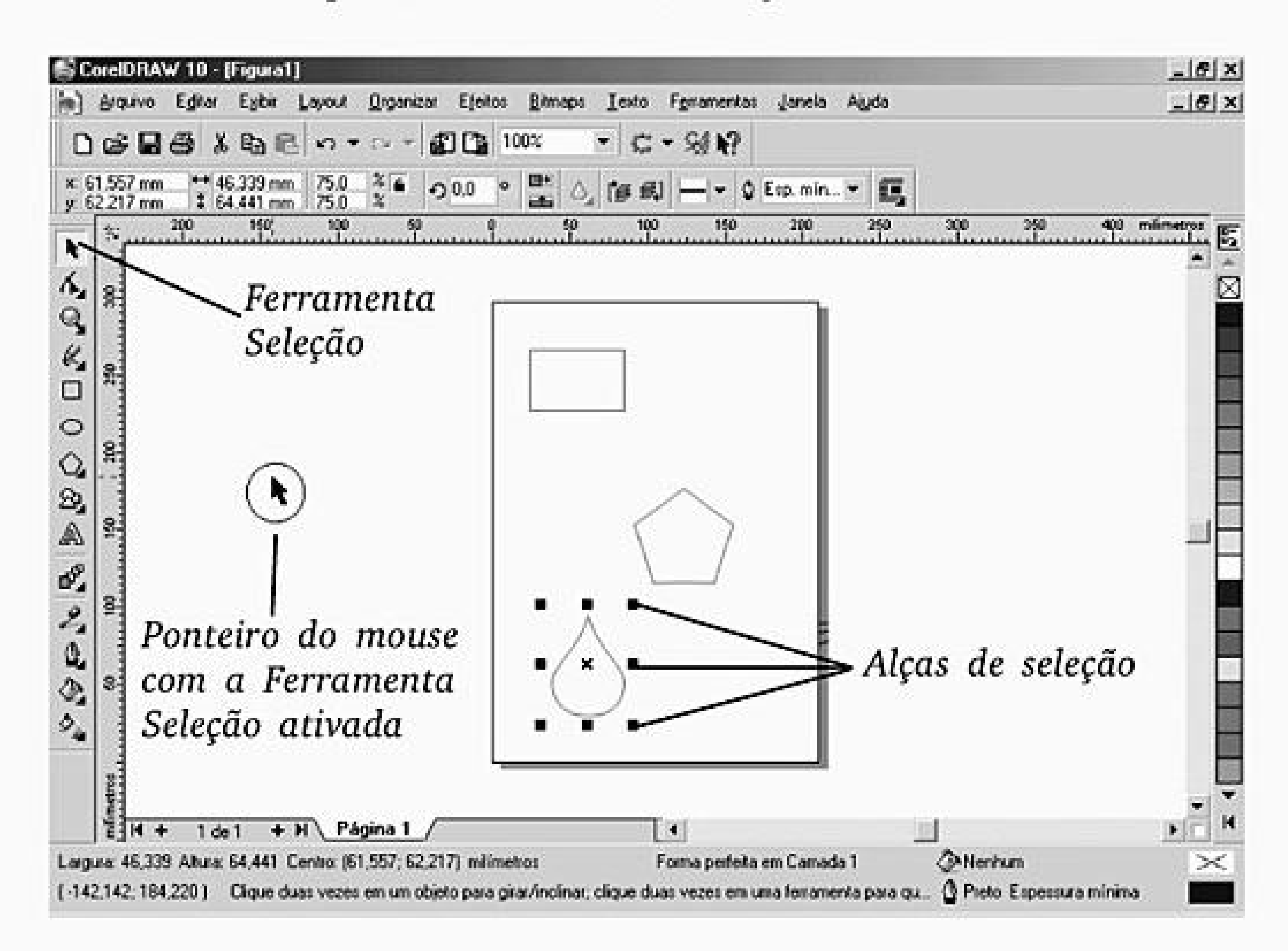
Agora dedique um pouco de tempo experimentando as ferramentas predefinidas, desenhando e ajustando as mais diferentes formas e testando suas inúmeras possibilidades.

Selecionando e Movendo Objetos

Todos os objetos criados no Corel Draw 10 podem ser movidos, redimensionados, rotacionados, inclinados, preenchidos etc. Para que tudo isso tenha efeito, você precisa selecionar o objeto desejado com a *Ferramenta Seleção* e depois manipulá-lo.

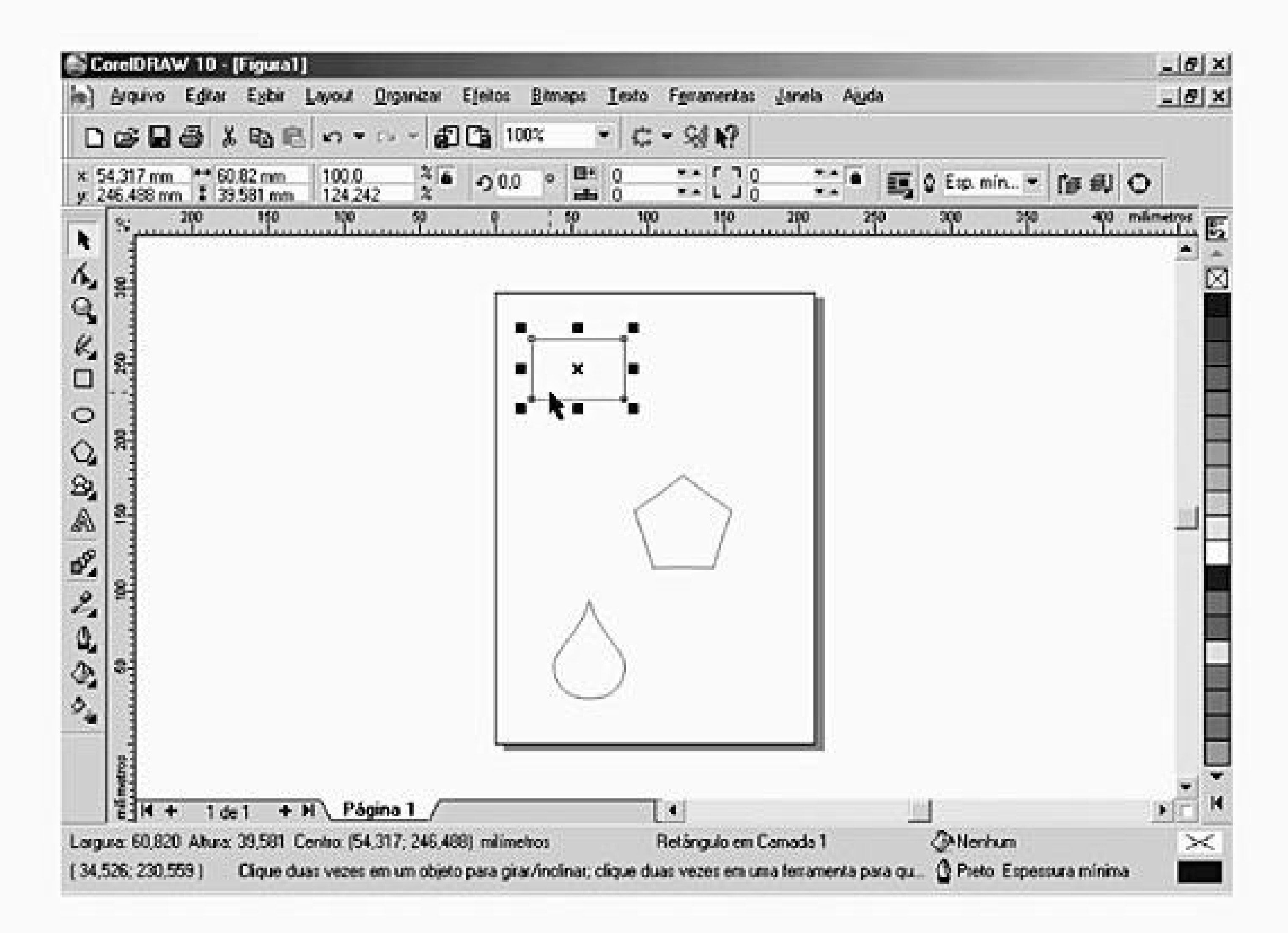
Para selecionar objetos na página, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo, depois um pentágono e depois uma gota na página, como mostra a figura a seguir.
2. Dê um clique na *Ferramenta Seleção*.

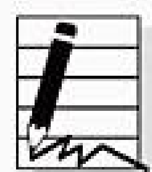


Quando você dá um clique na *Ferramenta Seleção*, o mouse transforma-se em uma seta preta apontando para a esquerda e o último objeto desenhado fica selecionado, exibindo oito quadrados pretos em sua volta. Esses quadrados são chamados de *Alças de seleção*.

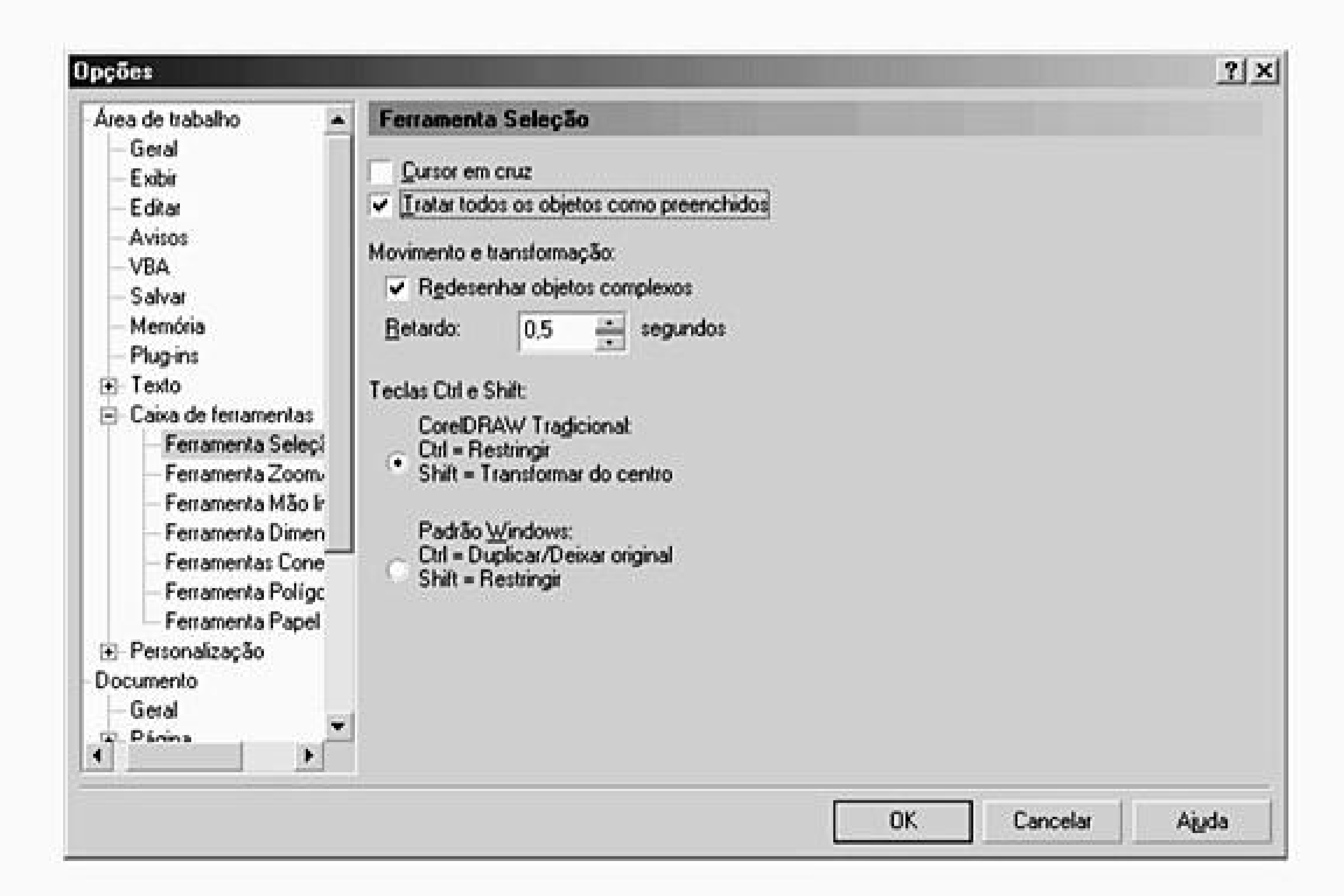
3. Dê um clique sobre a linha que contorna o retângulo e você verá que o retângulo ficará selecionado.



Observe a barra de status, e você notará que ela se modifica a cada objeto selecionado.



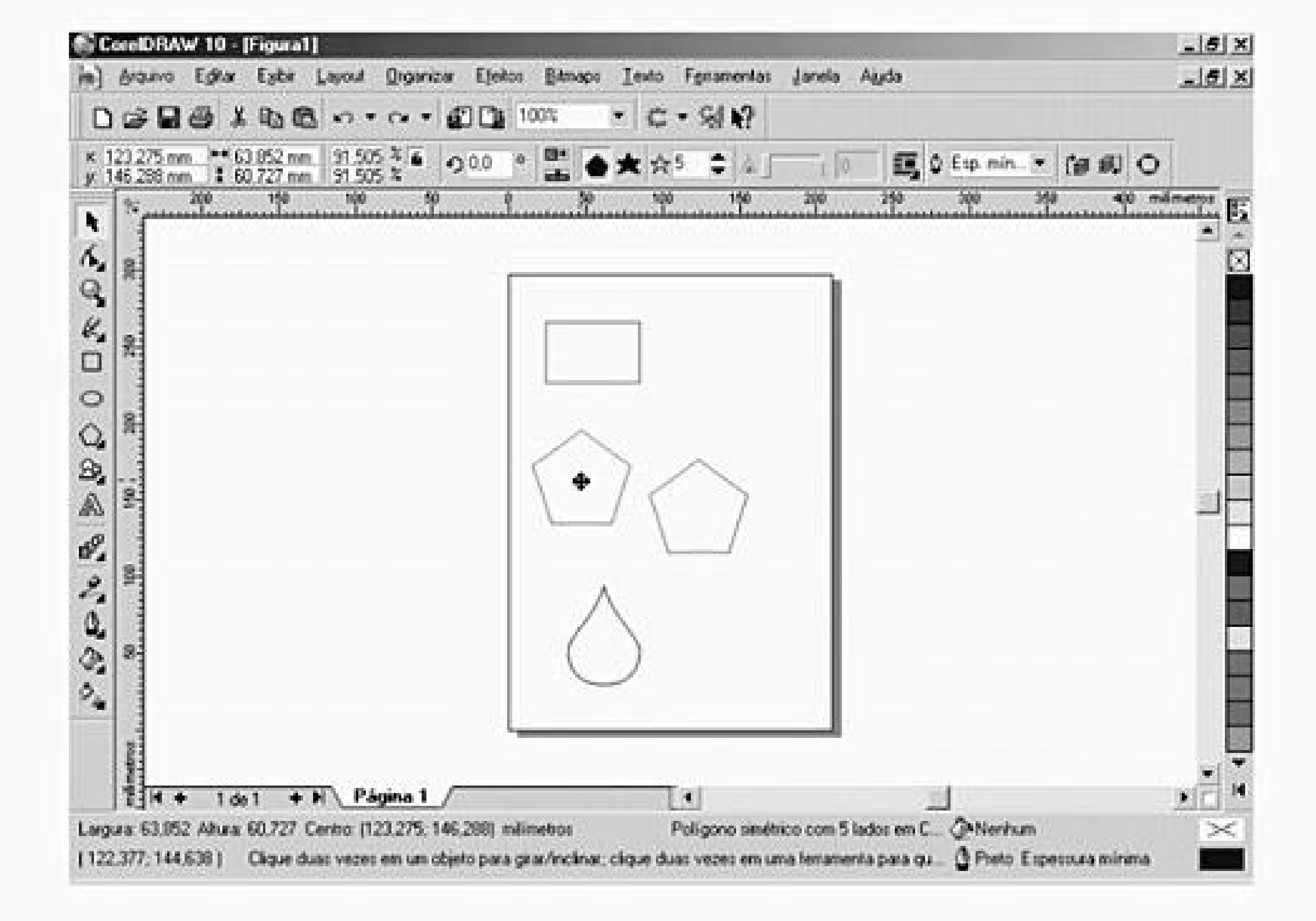
Para selecionar um objeto que não tem preenchimento, você precisaria dar um clique exatamente sobre a linha que contorna o mesmo, porém, por padrão, o Corel Draw 10 vem com uma opção chamada Tratar todos os objetos como preenchidos *ativada, o que possibilita selecionar um objeto sem preenchimento dando um clique dentro dele. Essa opção se encontra nas propriedades da* Ferramenta Seleção, *que é acessada dando-se um clique no menu* Ferramentas, *depois* Opções. *Na caixa de diálogo* Opções *procure por* Caixa de ferramentas *abaixo de* área de trabalho. *No nível logo abaixo de* Caixa de ferramentas *dê um clique em* Ferramenta Seleção, *você verá a caixa de diálogo* Opções *como mostrada na figura a seguir:*



Para mover um objeto de lugar e posicioná-lo em outro, siga os procedimentos a seguir:

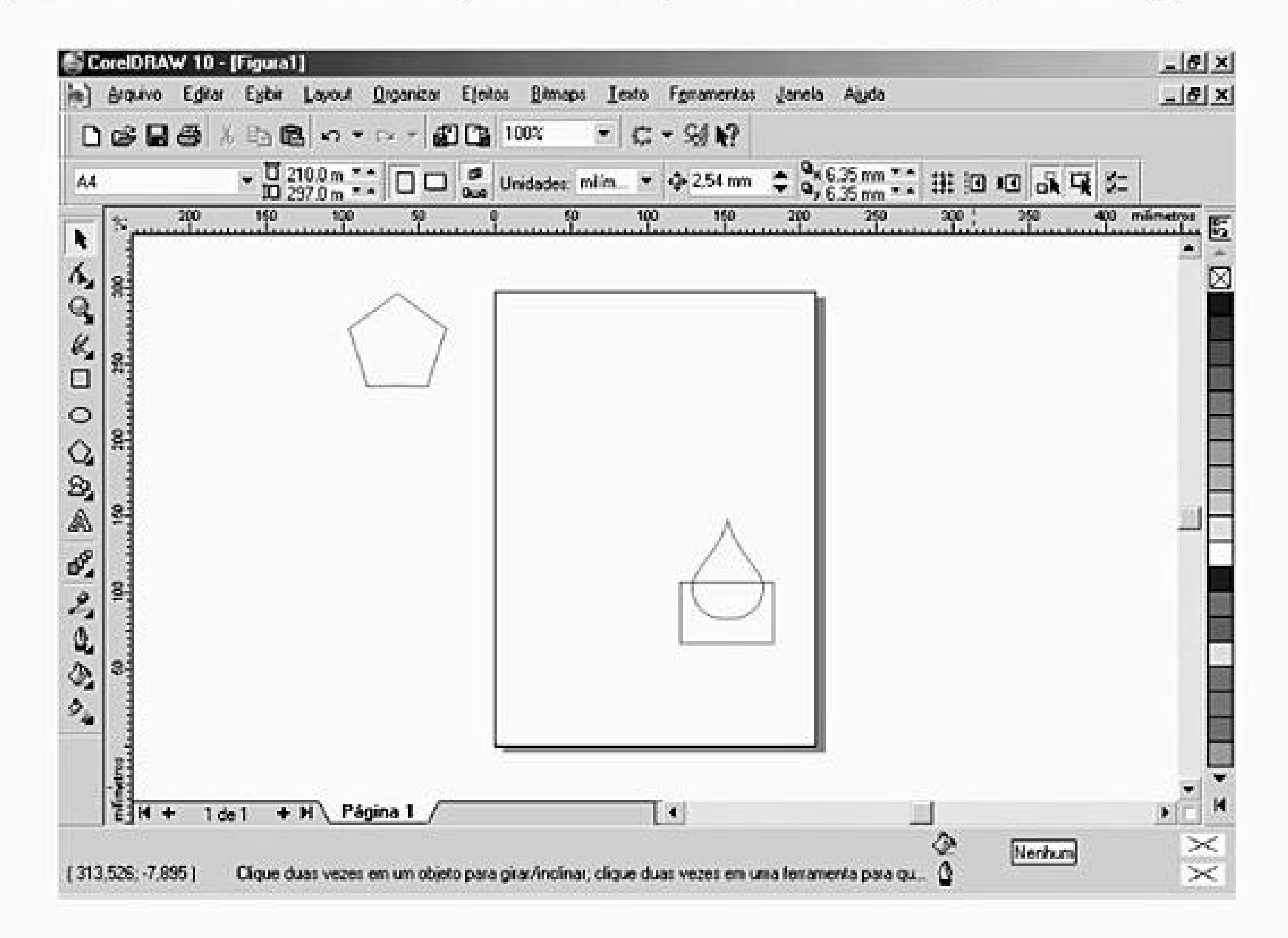
1. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre o pentágono, depois arraste um pouco para a esquerda.

Enquanto você arrasta, vai notar que aparece uma moldura de cor preta em volta do pentágono, o que indica que você o está movimentando.



2. Libere o botão do mouse. O pentágono foi movimentado para sua nova posição.

Você pode movimentar objetos para onde desejar dentro da tela do Corel Draw 10, inclusive para a área fora da página. Para treinar, movimente os objetos criados de forma que eles fiquem como na figura a seguir.



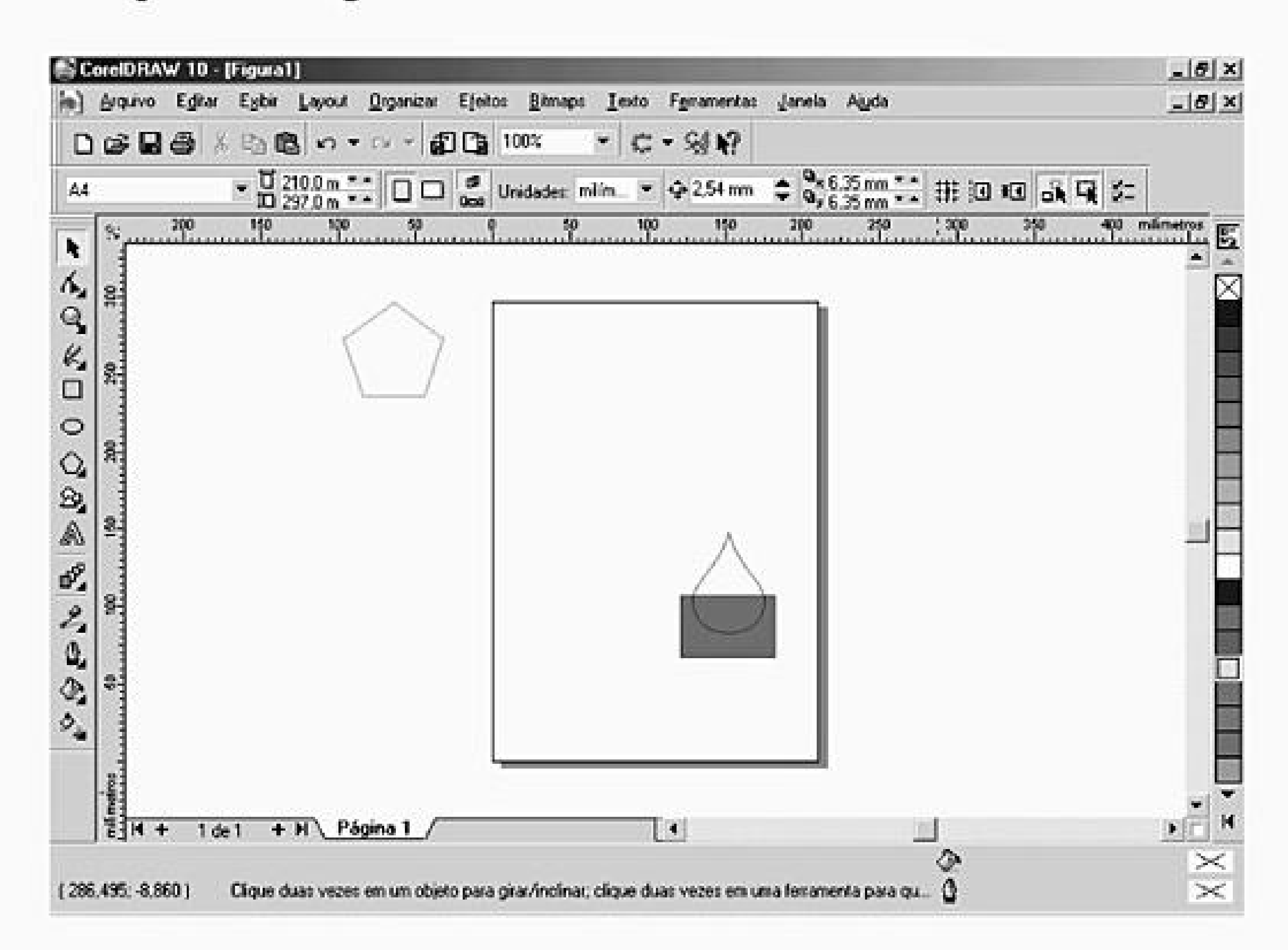
Quando um objeto está selecionado, ele pode ser modificado utilizando-se a Barra de propriedades. Poderá ainda receber uma série de atributos, assim como cor de preenchimento, cor de contorno, espessura de contorno etc., além de ser movimentado, inclinado, rotacionado e excluído. Você aprenderá mais detalhes sobre cores mais adiante no livro. Porém, vamos agora rapidamente aplicar cor aos objetos, tanto em seu interior como no seu contorno. Siga estes procedimentos:

1. Selecione o retângulo desenhado anteriormente.

2. Posicione o ponteiro do mouse sobre a cor desejada na paleta de cores e dê um clique. Você notará que o retângulo ficará preenchido com aquela cor.

3. Selecione o pentágono desenhado anteriormente.

4. Posicione o ponteiro do mouse sobre a cor desejada na paleta de cores e dê um clique com o botão direito do mouse. Você notará que o triângulo recebeu uma cor no seu contorno.



Note que na parte superior da paleta de cores existe um quadrado branco com um X no centro. Esse quadrado elimina qualquer cor. Dando um clique com o botão esquerdo do mouse sobre ele, a cor de preenchimento do objeto selecionado é eliminada; dando um clique com o botão direito do mouse sobre ele, a cor de contorno do objeto selecionado é eliminada.

Nunca se esqueça de selecionar o objeto antes de aplicar cor e, lembre-se de que cor branca não é a mesma coisa que sem cor. Se você aplicar cor sem que tenha selecionado antes um objeto, será notificado que está tentando alterar o padrão do Corel Draw 10. Cancele o comando e então selecione antes o objeto desejado.

Experimente criar vários objetos diferentes e atribuir cor a eles.

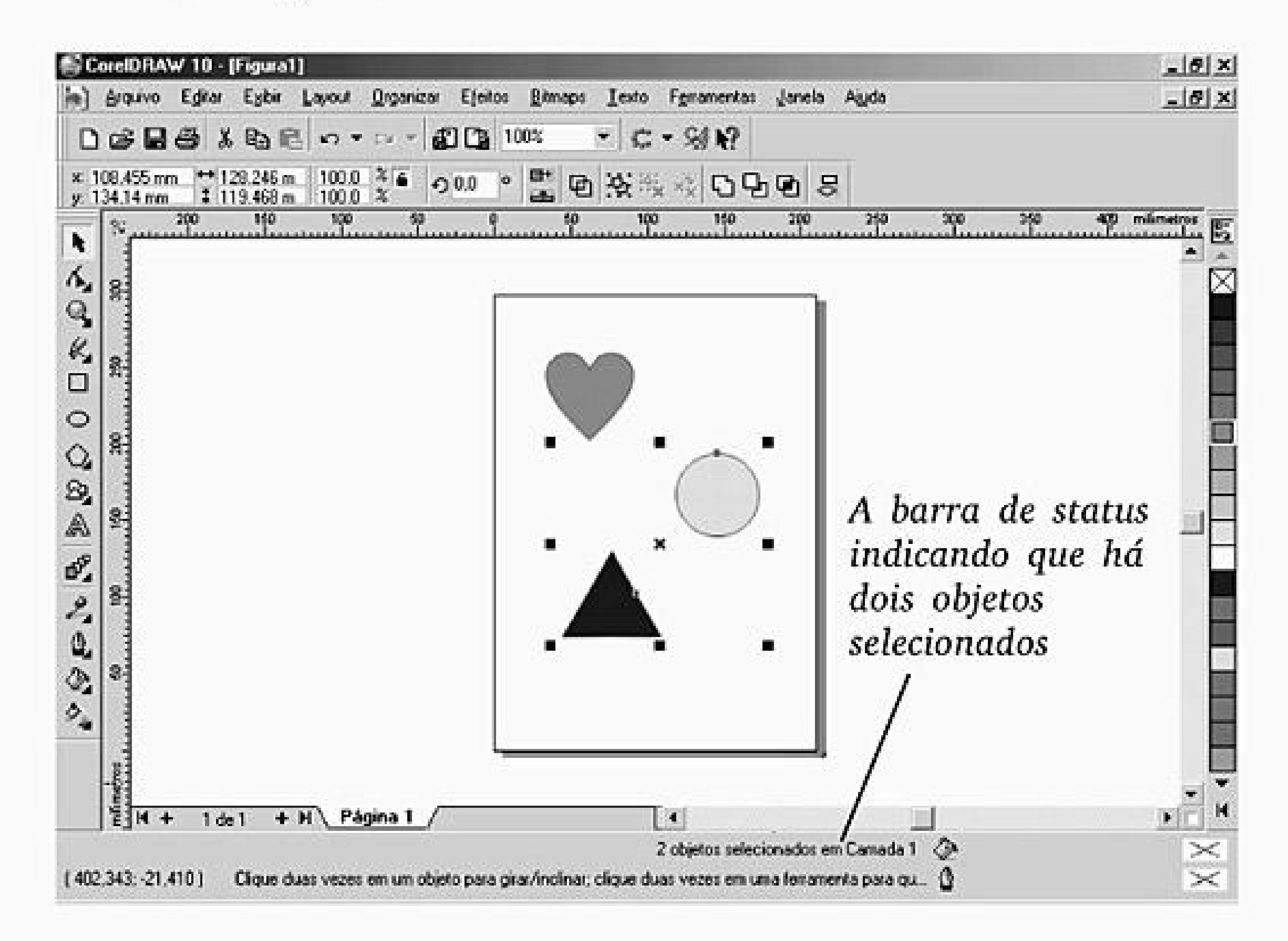
O Corel Draw permite que você selecione vários objetos de uma vez só. Para isso proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um círculo, depois um triângulo e depois um coração.

2. Preencha cada objeto com uma cor diferente.

3. Dê um clique no círculo para selecioná-lo.

4. Pressione a tecla SHIFT e, mantendo-a pressionada, dê um clique no triângulo.



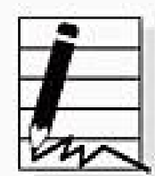
Observe que a Barra de status deve estar indicando que dois objetos foram selecionados.

5. Ainda com a tecla SHIFT pressionada, dê um clique no coração. Você deve obter três objetos selecionados.

Se você desejar desativar a seleção de um único objeto, basta manter a tecla SHIFT pressionada e dar um clique no objeto desejado. Porém, se você desejar desativar a seleção de todos os objetos, basta dar um clique em qualquer lugar que não seja um objeto.

6. Com os objetos selecionados, dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre um dos objetos selecionados.

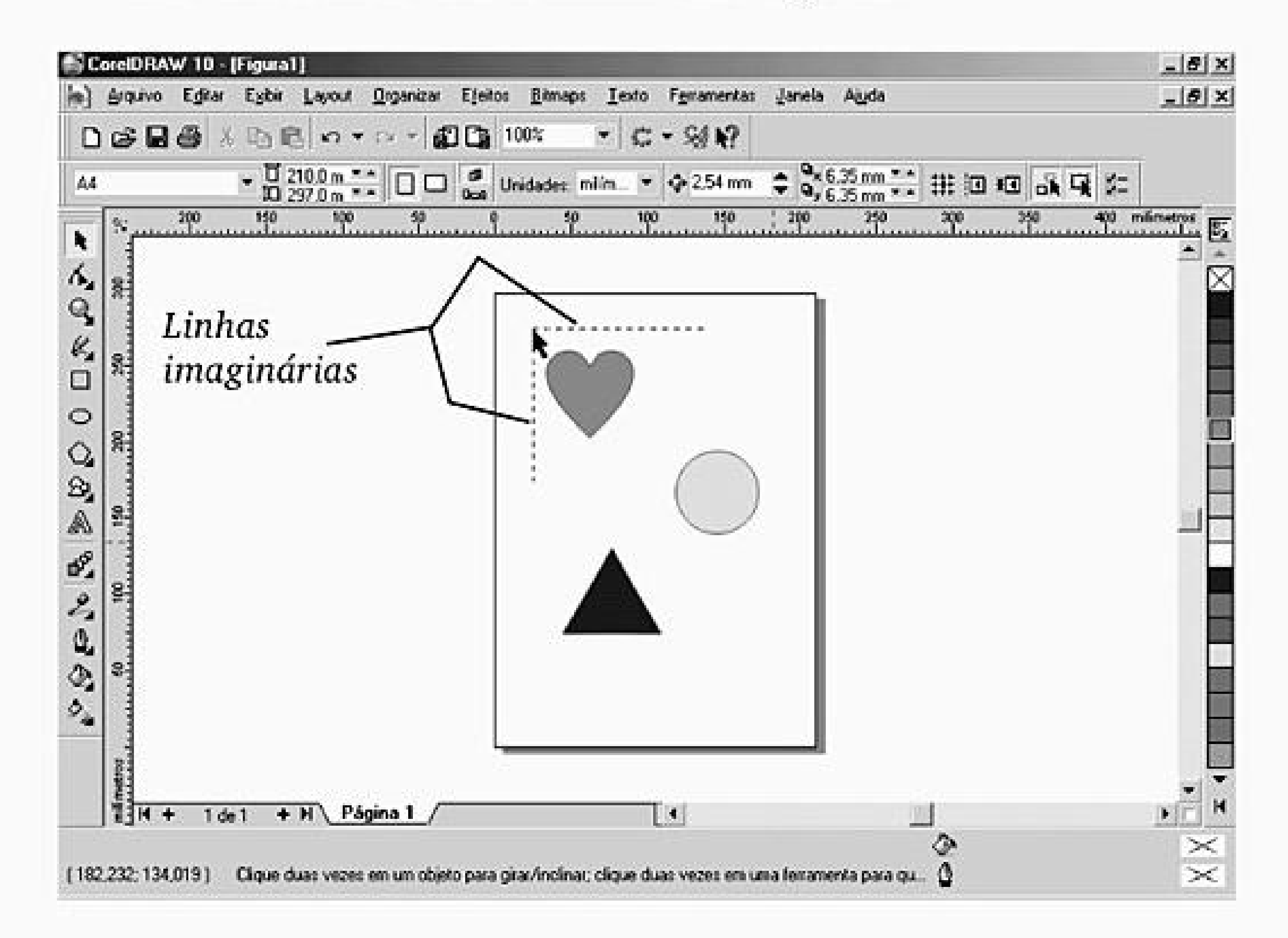
7. Arraste o mouse para movimentar todos os objetos de uma só vez.



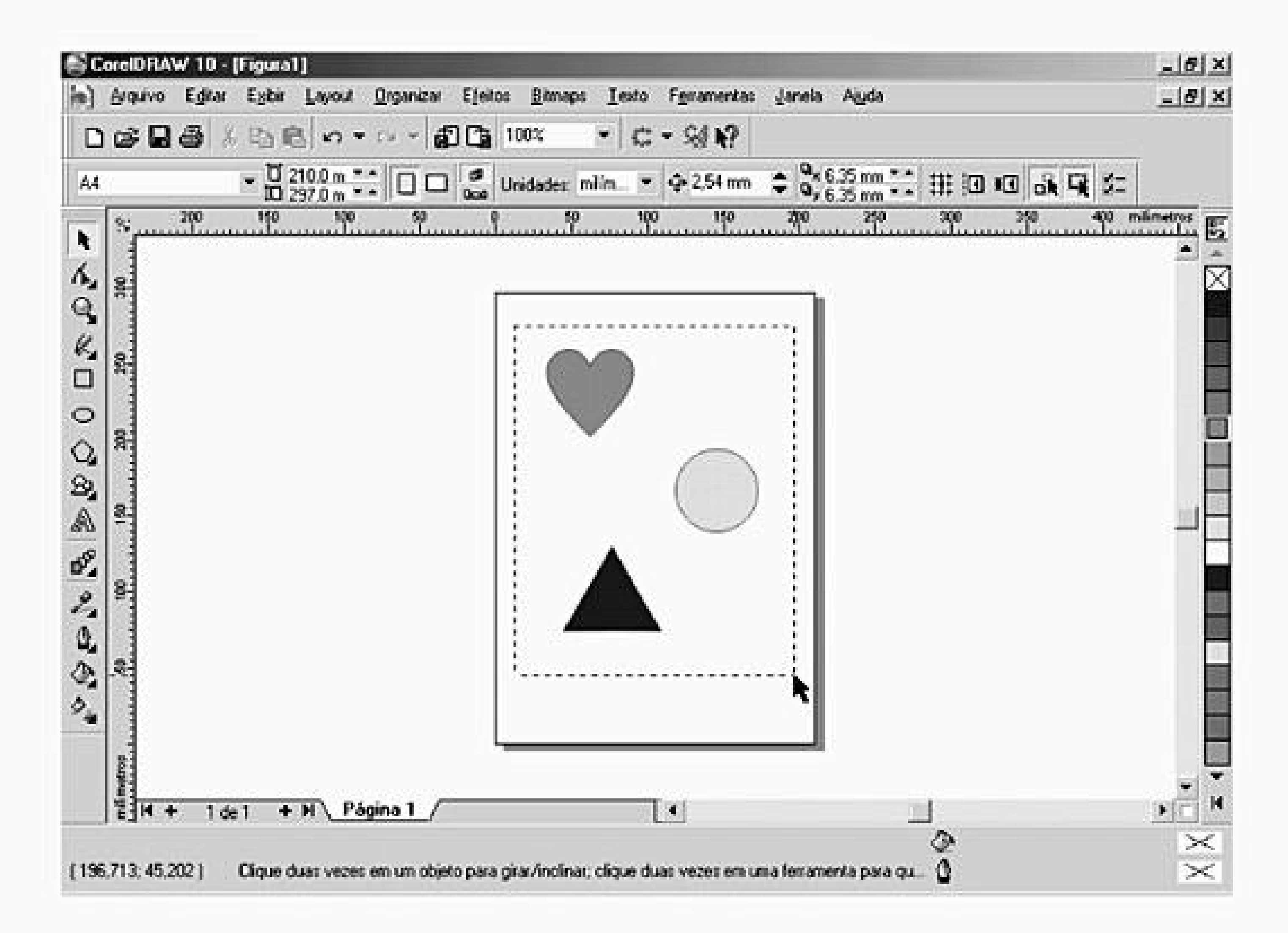
Se você aplicar uma determinada cor quando vários objetos estiverem selecionados, será aplicada a mesma cor para todos os objetos selecionados.

Você pode também, selecionar vários objetos sem pressionar a tecla SHIFT. Para isso proceda da seguinte forma:

1. Selecione a *Ferramenta Seleção.*
2. Posicione o ponteiro do mouse de forma que se você traçar um linha imaginária tanto na horizontal como na vertical, essas linhas não encostarão em nenhum dos objetos.



3. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.
4. Arraste o mouse até que a moldura retangular pontilhada, que aparece na cor azul na sua tela, englobe todos os objetos que você deseja selecionar.



5. Libere o botão do mouse.

Você deve ter selecionado todos os objetos que estavam dentro da moldura pontilhada. Se a moldura pontilhada encostar em algum objeto, este não será selecionado.

Este método não é tão preciso quanto usar a tecla SHIFT, mas é muito mais rápido, principalmente no caso de você ter vários objetos para selecionar.

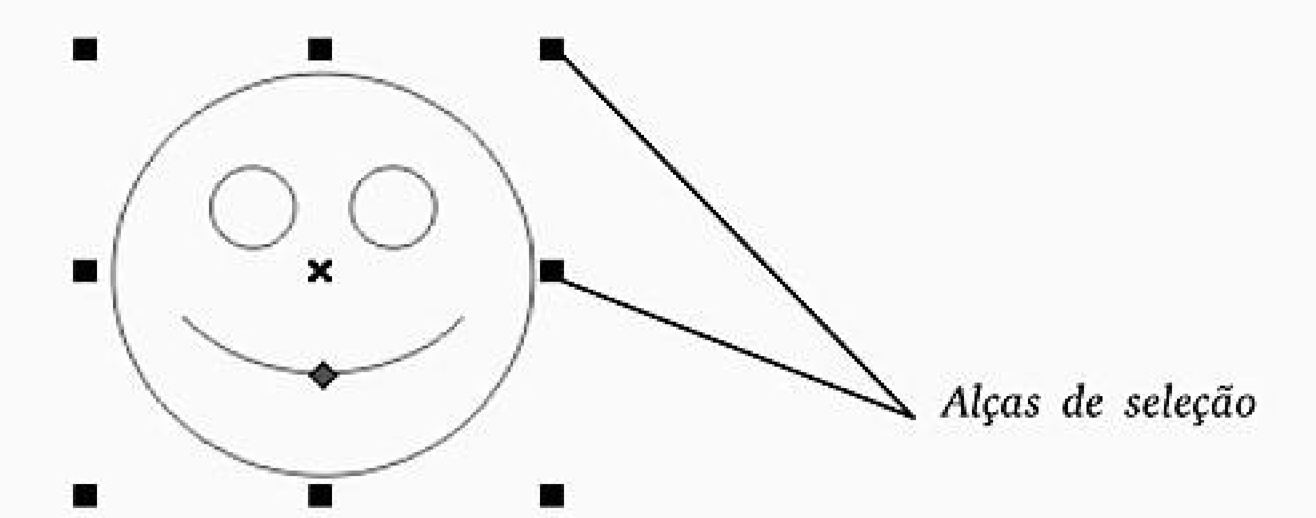
Redimensionando Objetos

Seria muito difícil desenhar os objetos no tamanho exato já na primeira vez, e seria pior ainda se o Corel Draw 10 não lhe fornecesse uma maneira de alterar o tamanho dos objetos desenhados.

Agora que você já aprendeu a desenhar alguns objetos e a selecioná-los também, chegou a hora de colocá-los no tamanho certo. Para redimensionar objetos com o mouse, proceda da seguinte forma:

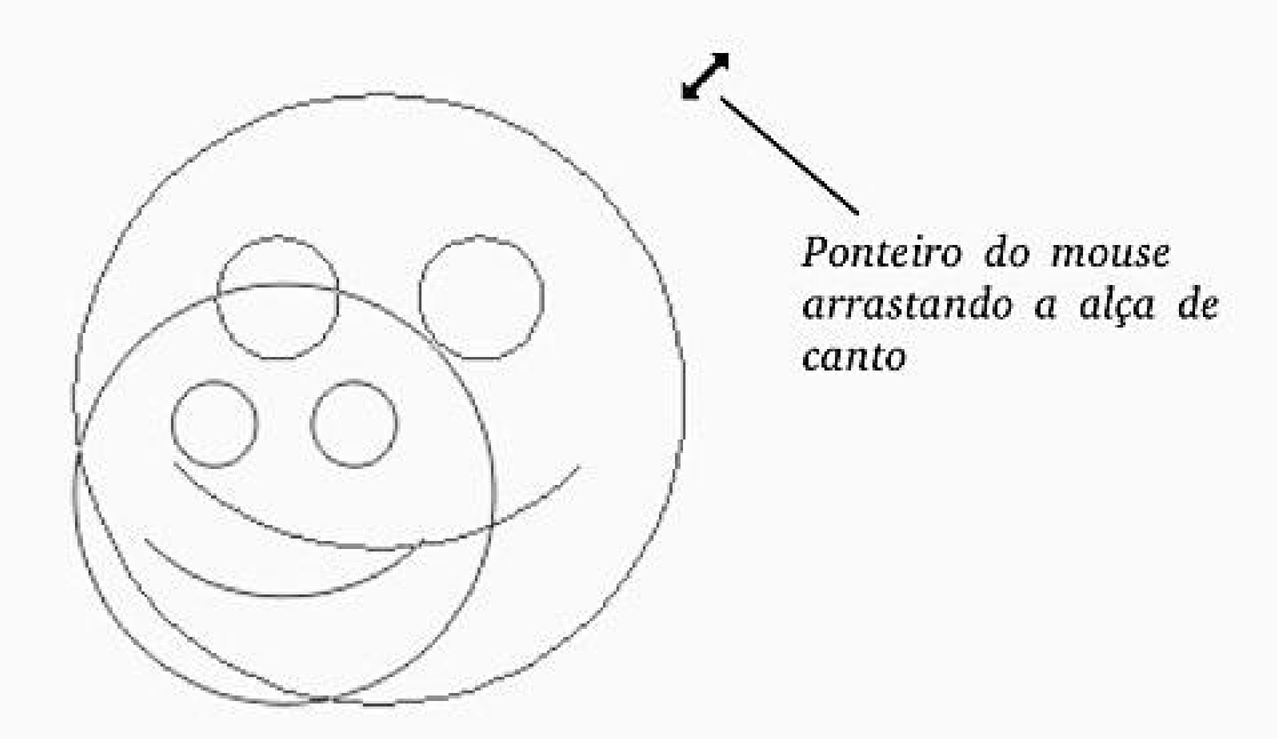
1. Desenhe a forma da carinha sorrindo na página.

2. Dê um clique na *Ferramenta Seleção* para selecioná-la.



Note que aparecerão oito alças de seleção ao redor da carinha. Qualquer alça de canto redimensionará o objeto na proporção na qual foi desenhado, e qualquer alça central redimensionará o objeto fora da sua proporção inicial, distorcendo-o.

3. Posicione o ponteiro do mouse na alça do canto superior direito e ele se transformará em uma seta inclinada de duas pontas.
4. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.
5. Arraste o mouse para cima e para a direita, na diagonal. A moldura que aparece na cor azul na sua tela mostrará a evolução.



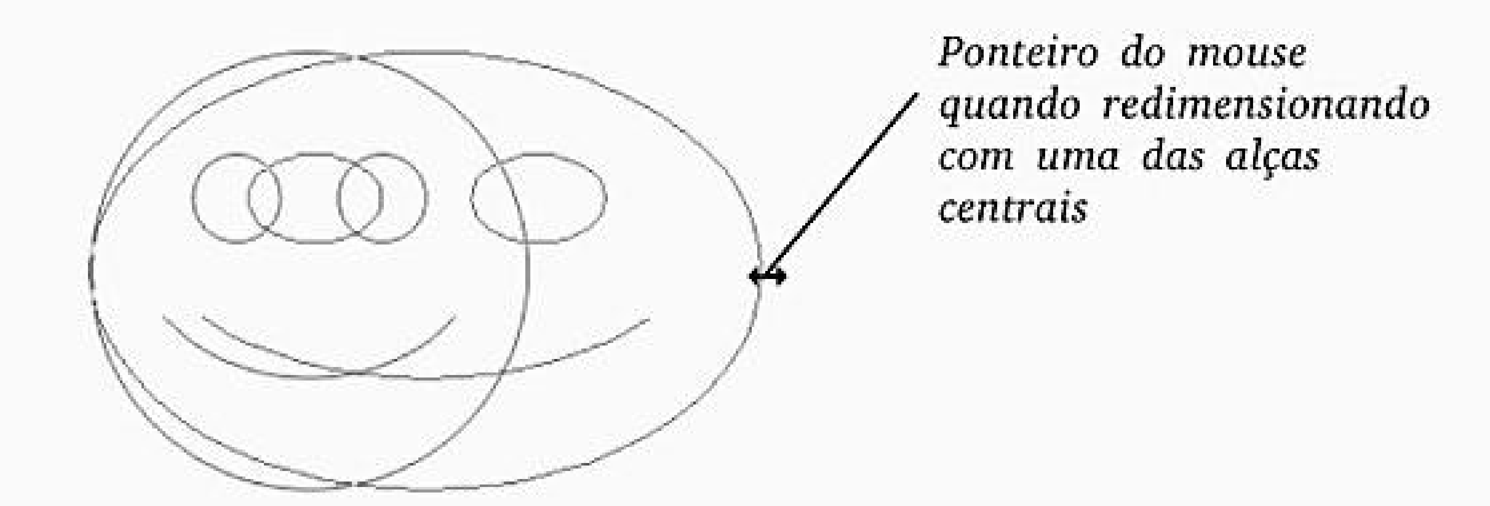
Note que você não consegue redimensionar fora da proporção, pois as alças de canto não deixam. Seu objeto foi ampliado tanto na largura quanto na altura, mantendo sua proporção inicial.

6. Libere o botão do mouse.

7. Posicione o ponteiro do mouse sobre a alça central do lado direito da carinha.

8. Quando o mouse se transformar em uma seta de duas pontas, dê um clique e mantenha o botão pressionado.

9. Arraste o mouse para a direita. A moldura que aparece na cor azul em sua tela mostrará a evolução.

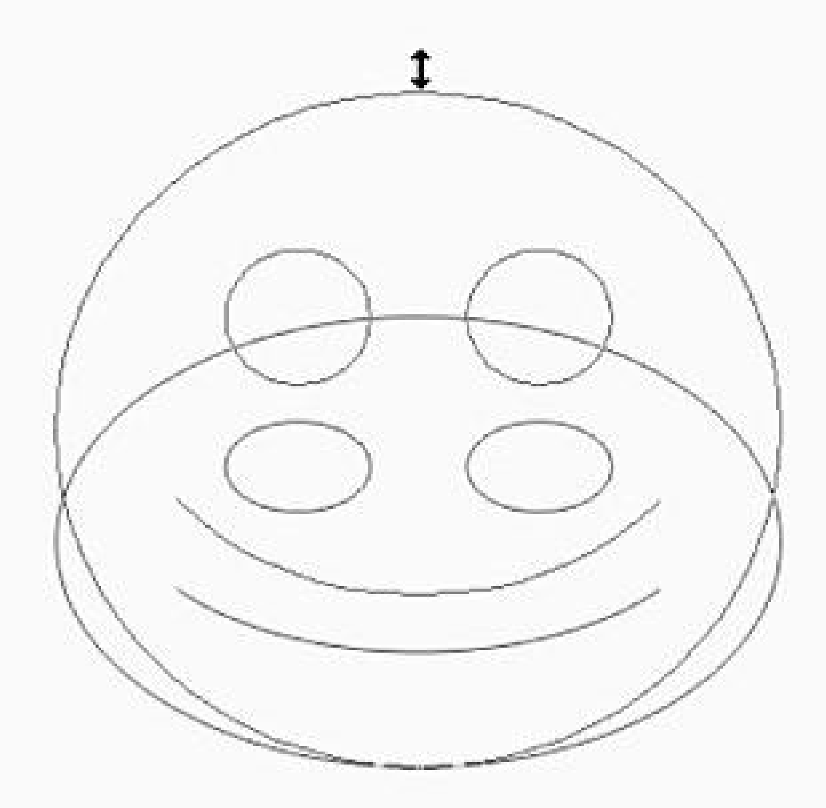


Note que você só consegue redimensionar a largura, diminuindo ou aumentando-a, distorcendo, assim, a carinha original.

10. Libere o botão do mouse, e agora leve o mouse sobre a alça superior central da carinha.

11. Quando o mouse se transformar em uma seta de duas pontas, dê um clique e mantenha o botão pressionado.

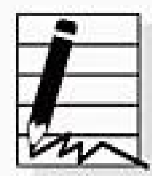
12. Arraste o mouse para cima. A moldura que aparece na cor azul em sua tela mostrará a evolução.



13. Libere o mouse quando estiver satisfeito.

Note que você não consegue redimensionar a não ser na altura, diminuindo ou aumentando a mesma, distorcendo, assim, a carinha original.

Quando você redimensiona objetos, algum ponto tem de estar ancorado, ou seja, preso na página. Quando você usa uma alça de canto para redimensionar, tudo ocorre como se a alça do canto oposto estivesse ancorada na página. Assim, quando você usa uma alça central, tudo ocorre como se a alça central oposta estivesse ancorada, este é o mecanismo do Corel para o redimensionamento.



Se você redimensionar um objeto enquanto mantém pressionada a tecla SHIFT, o centro do objeto ficará ancorado.

Experimente redimensionar vários objetos diferentes e treine mais um pouco por conta própria.

Rotacionando e Inclinando Objetos

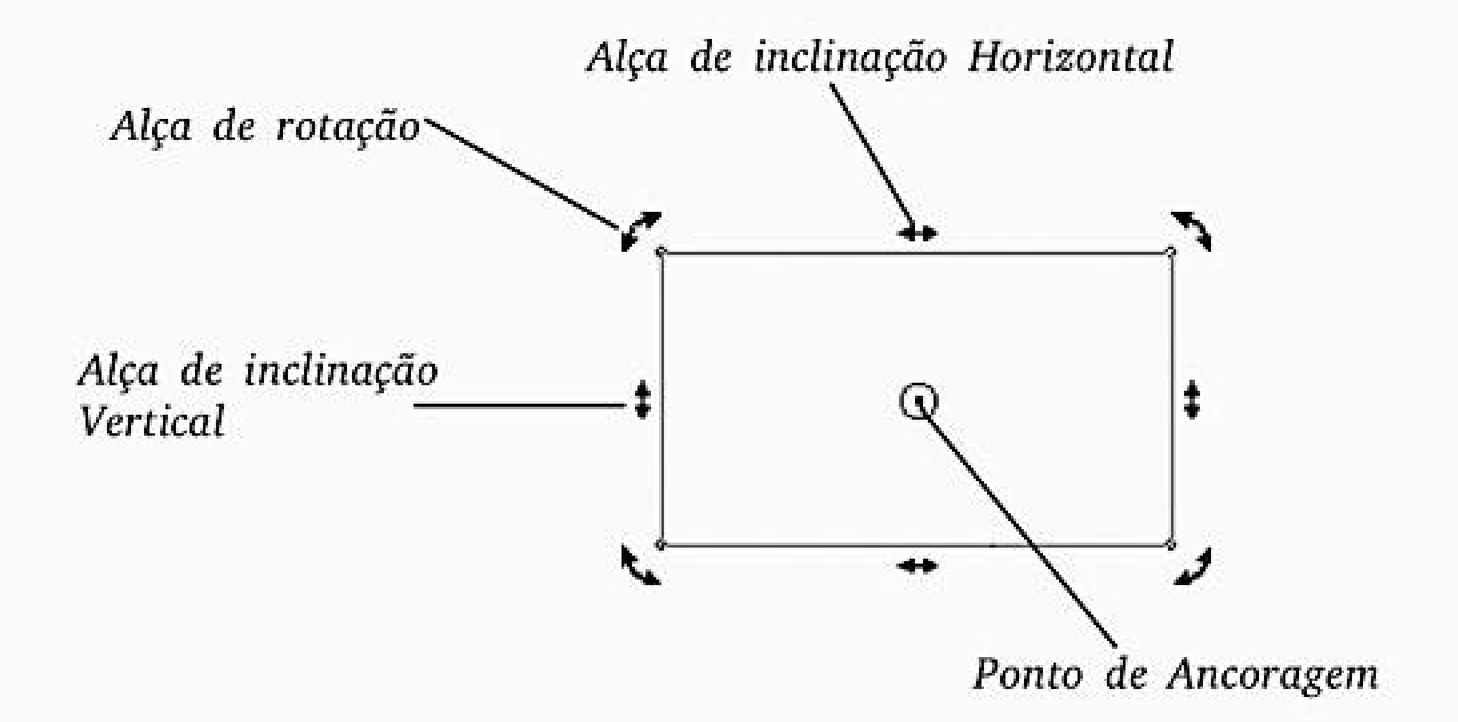
Você pode rotacionar e inclinar qualquer objeto no Corel Draw 10 livremente e na quantidade de graus que desejar.

Para rotacionar objetos com o mouse, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo na página.

2. Dê um clique na *Ferramenta Seleção*.

3. Com o retângulo já selecionado, dê mais um clique sobre ele.



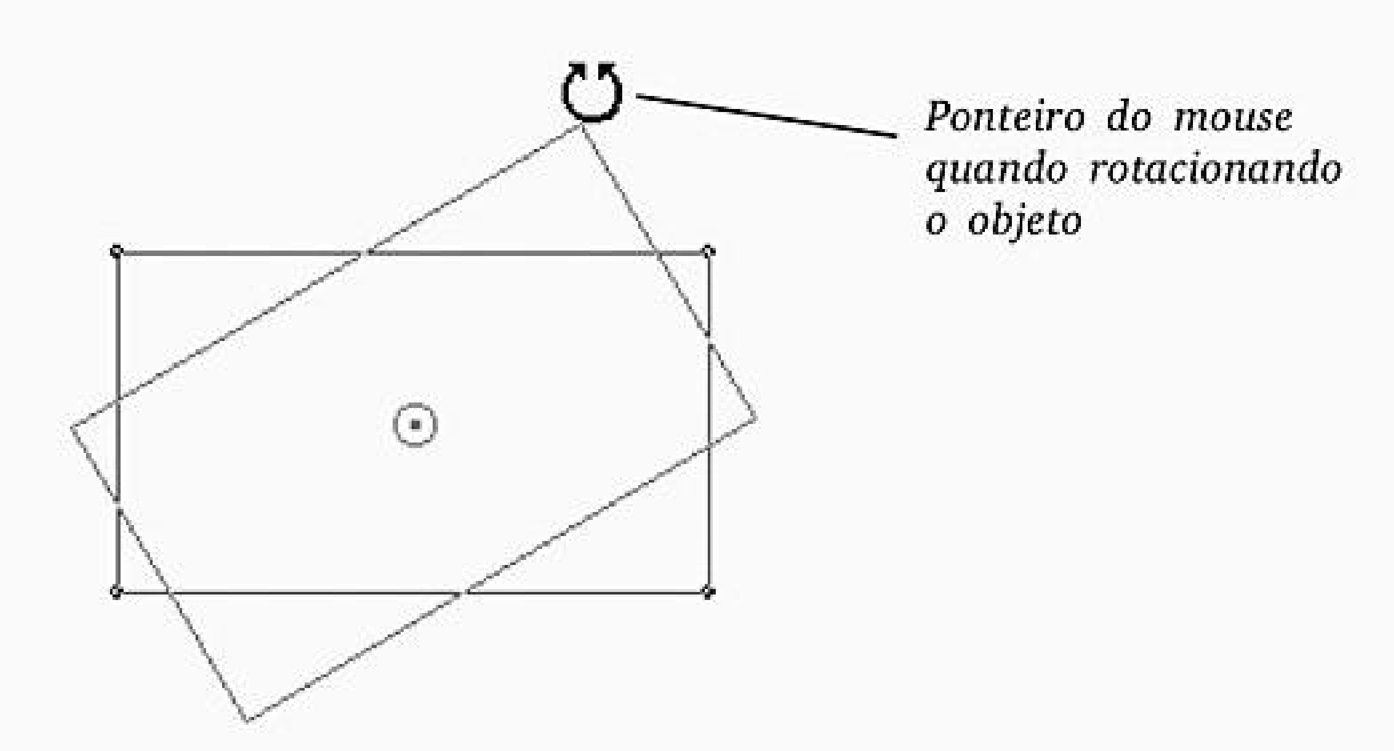
Quando você dá mais um clique sobre um objeto já selecionado, alças com setas aparecem no lugar das alças de seleção tradicionais, como na figura anterior. Ao todo são quatro alças de rotação, duas de inclinação vertical, duas de inclinação horizontal e um ponto de ancoragem, ou seja, o eixo de rotação e inclinação.

4. Posicione o ponteiro do mouse até uma das alças de rotação. O cursor se transformará em uma seta em forma de arco com duas pontas (parecido com uma ferradura).

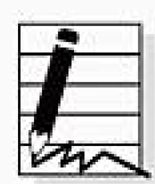
5. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.

6. Arraste o mouse com um movimento circular.

Uma moldura, que na sua tela aparece na cor azul, aparecerá junto com a seta em forma de ferradura.



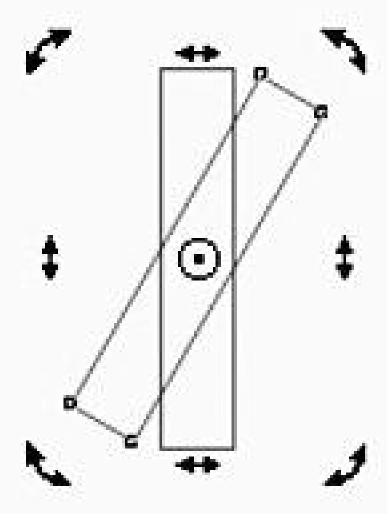
7. Libere o botão do mouse quando estiver satisfeito.



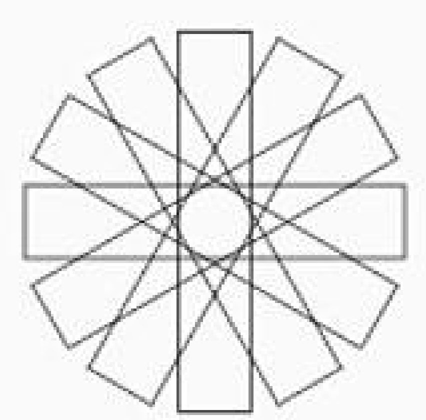
Se você mantiver a tecla CTRL pressionada enquanto executa a rotação, o movimento de rotação será restringido de 15 em 15 graus.

Você pode mover o ponto de ancoragem para rotacionar com base em outro ponto. Para você poder ver esse comando com um efeito mais agradável, vamos criar algo mais interessante procedendo da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo na página começando do canto superior esquerdo e arrastando para o canto inferior direito.
2. Com o retângulo selecionado, dê mais um clique para visualizar as alças de rotação.
3. Mantenha pressionada a tecla CTRL e rotacione o retângulo para a direita 30 graus, antes de soltar o botão esquerdo do mouse, dê um clique no botão direito do mouse e depois solte o botão esquerdo. Uma cópia do retângulo rotacionado 30 graus será criada.



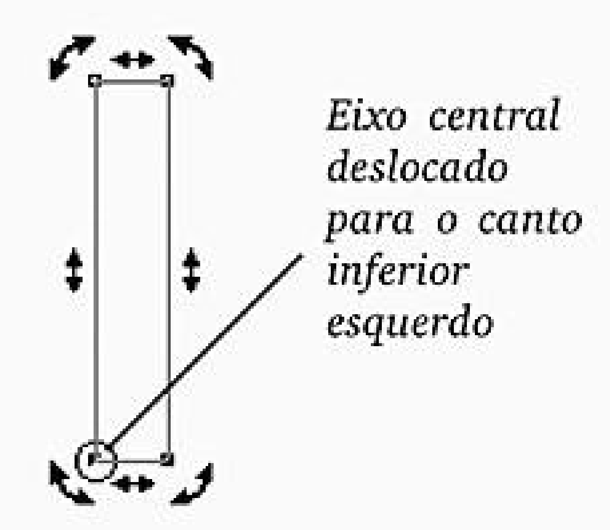
4. Mantenha a tecla CTRL pressionada e pressione a tecla R quatro vezes. Com isso serão criados mais quatro retângulos cada um com 30 graus de diferença um do outro. Um objeto como mostrado a seguir será criado:



Para que você possa ver a diferença de rotacionar com o eixo central modificado, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe outro retângulo, da mesma forma que o anterior.
2. Dê mais um clique para visualizar as alças de rotação.

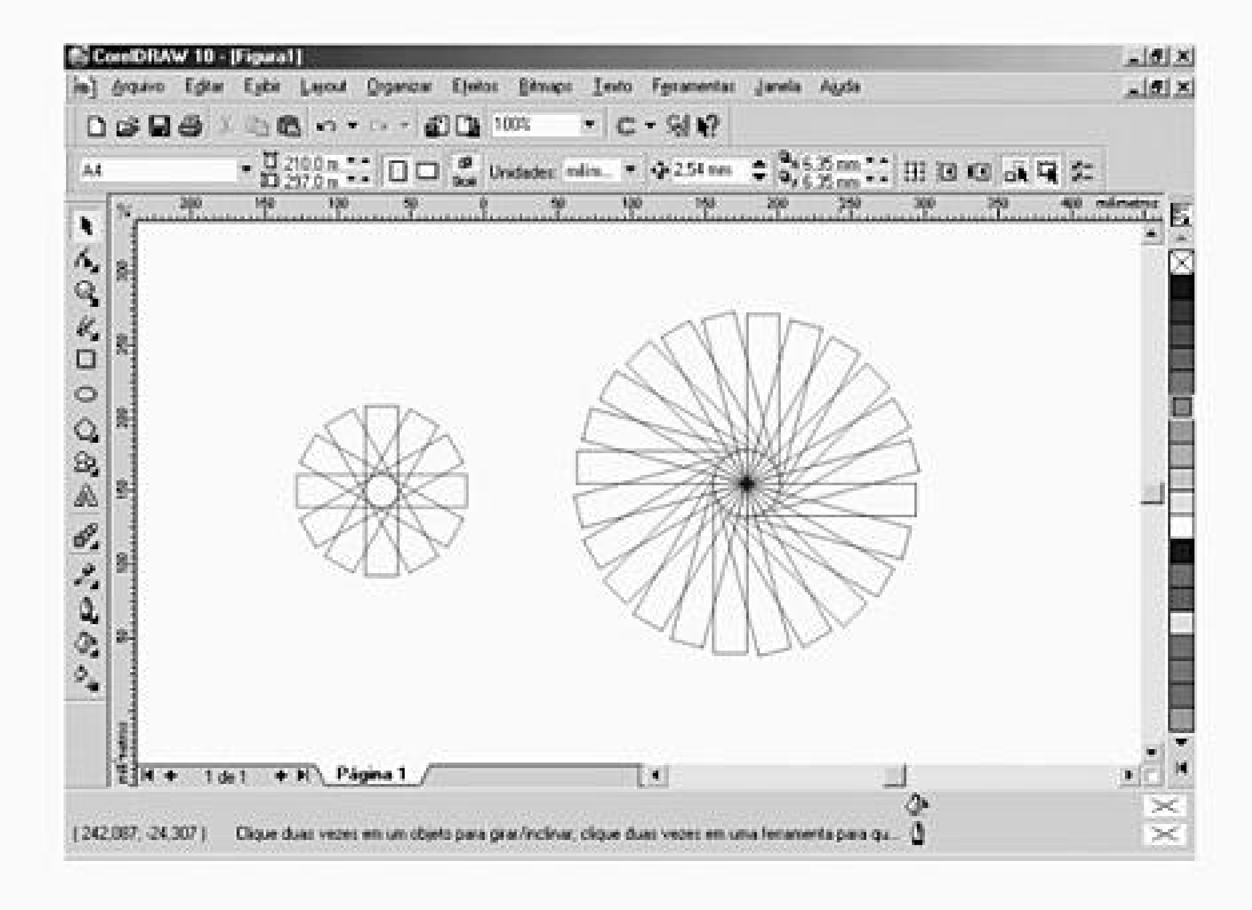
3. Mantenha a tecla CTRL pressionada e mova o ponto central de rotação para o canto inferior esquerdo do retângulo, como mostrado a seguir:



4. Mantenha pressionada a tecla CTRL e rotacione o retângulo para a direita 15 graus, antes de soltar o botão esquerdo do mouse, dê um clique no botão direito do mouse e depois solte o botão esquerdo. Uma cópia do retângulo rotacionado 15 graus será criada.

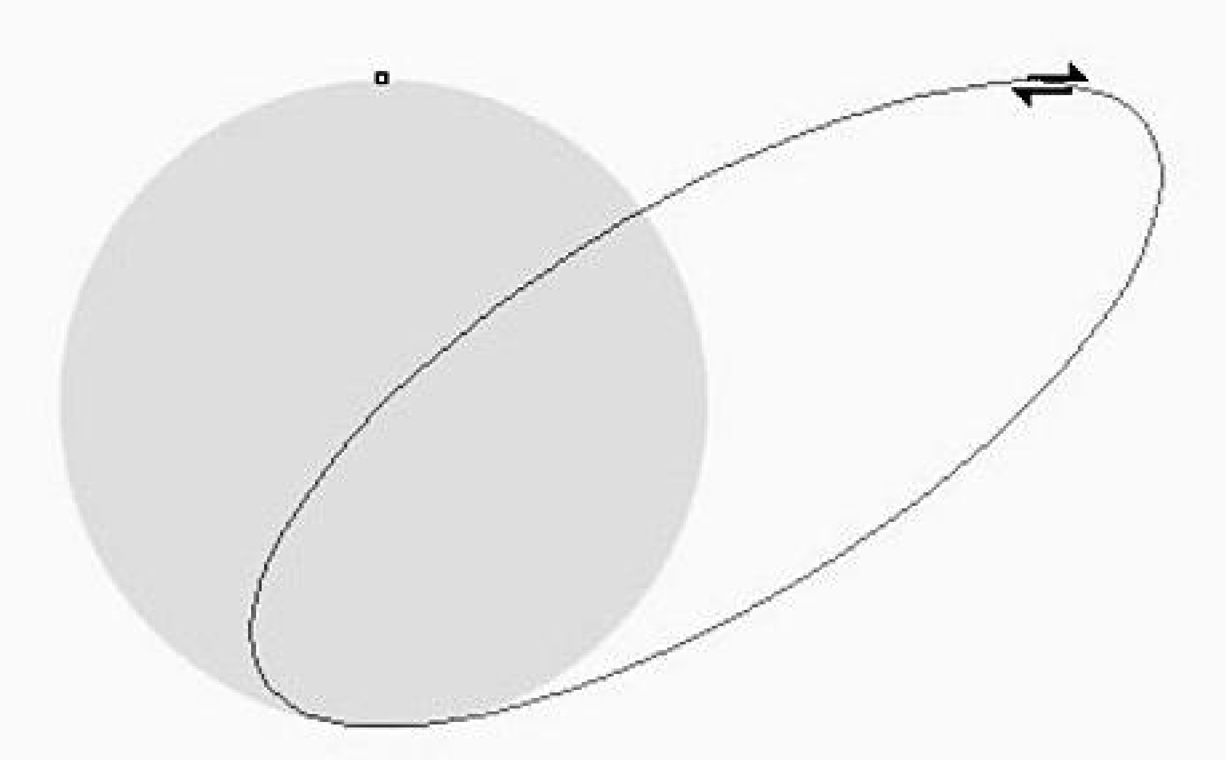
5. Mantenha a tecla CTRL pressionada e pressione a tecla R vinte e duas vezes, com isso será criado mais vinte e dois retângulos cada um com 15 graus de diferença um do outro.

A figura a seguir mostra as duas imagens para que você possa notar a diferença entre rotacionar com o eixo central posicionado no centro e rotacionar com o eixo central deslocado para o canto inferior esquerdo.



Você pode inclinar objetos tanto na vertical como na horizontal para conseguir efeitos interessantes, principalmente quando está usando textos. Para inclinar objetos, proceda da seguinte forma:

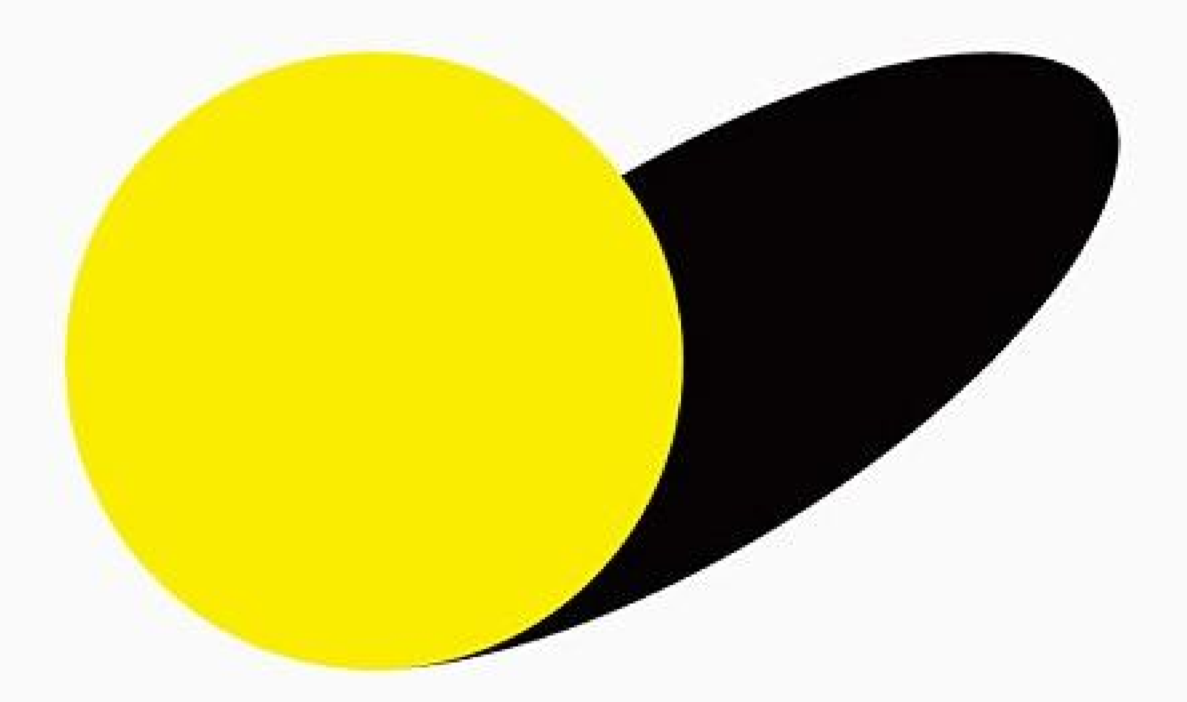
1. Desenhe um círculo na página.
2. Dê um clique na *Ferramenta Seleção,* preencha o círculo com uma cor clara qualquer, e elimine seu contorno.
3. Pressione a tecla (+) do teclado numérico. Isto criará uma cópia do círculo exatamente sobre o original.
4. Dê mais um clique sobre a cópia para que as alças de rotação e inclinação apareçam.
5. Dê um clique na alça superior central e mantenha o botão do mouse pressionado.
6. Arraste o ponteiro do mouse para a direita por cerca de 45 graus, (veja a Barra de status para visualizar -45 graus) mantenha pressionada a tecla CTRL para restringir o movimento de 15 em 15 graus.



Observe que o mouse se transforma em uma seta estranha de duas pontas, também estranhas.

7. Libere o botão do mouse quando estiver satisfeito.
8. Dê um clique no botão *Para trás* da Barra de propriedades (você verá mais detalhes deste comando no Capítulo 6).

9. Dê um clique na cor preta da paleta de cores. Pronto! Você terá uma forma semelhante à da figura a seguir.



Este é apenas o início, uma amostra de como podemos desenhar sombras, porém está longe de ser uma sombra perfeita, a qual pode ser feita no Corel, adicionando outros recursos e não só o de inclinação. É importante que você pratique o comando de inclinação com outros objetos os quais já sabe desenhar.

A *Ferramenta Seleção* pode ser usada de diversas formas e é talvez a ferramenta que você mais utilizará no Corel Draw. Durante a leitura deste livro você verá mais algumas formas de criar efeitos interessantes com a *Ferramenta Seleção*, principalmente com textos.



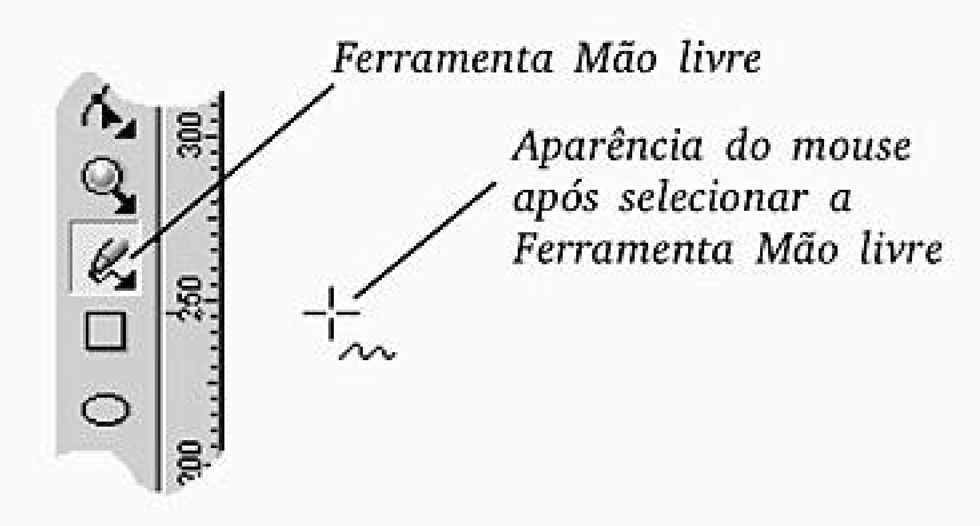
Desenhando e Manipulando Formas Irregulares

3

Como já foi dito, as ferramentas de linhas são as mais usadas pelos profissionais de artes para criar formas irregulares, podendo expressar toda sua criatividade em formatos, muitas vezes, inexistentes.

Para que você possa desenhar de forma livre, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na *Ferramenta Mão livre*.



O mouse se transforma em uma cruz com uma forma ondulada no canto direito inferior.

2. Posicione o ponteiro do mouse sobre a página.

3. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado enquanto arrasta o mouse para desenhar a forma desejada.

Observe a figura a seguir e veja um exemplo do que é possível fazer com a *Ferramenta Mão livre* quando se tem uma mão firme. Não se esqueça de que para colocar cor no interior dos objetos, os mesmos precisam estar fechados, ou seja, você precisa terminar o desenho da forma exatamente onde iniciou.



Sabemos que desenhar com a *Ferramenta Mão livre* não é fácil, principalmente se você usa um mouse para isso, porém, com um pouco de prática as formas poderão ficar melhores. Desenhar com esta ferramenta cria figuras com muitos nós e, conseqüentemente, o arquivo fica maior, ocupando mais espaço em disco.

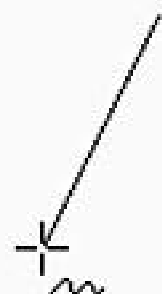
Você pode também desenhar formas a partir de segmentos de linha reta. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na *Ferramenta Mão livre*.

2. Posicione o ponteiro do mouse sobre a página.

3. Dê um clique e libere o botão do mouse. Isso fará com que o primeiro nó se fixe na página.

4. Mova o ponteiro do mouse para a posição desejada. Isso criará um segmento de reta com um ponto ancorado na página e outro preço ao mouse, como na figura a seguir:

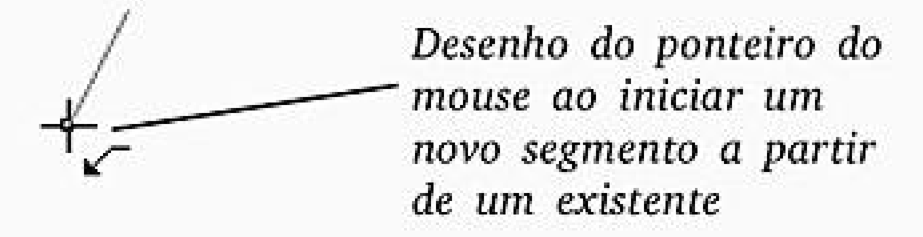


5. Dê um clique e libere o botão do mouse. Isso fixará outro nó na página, criando um segmento reto entre os dois nós.

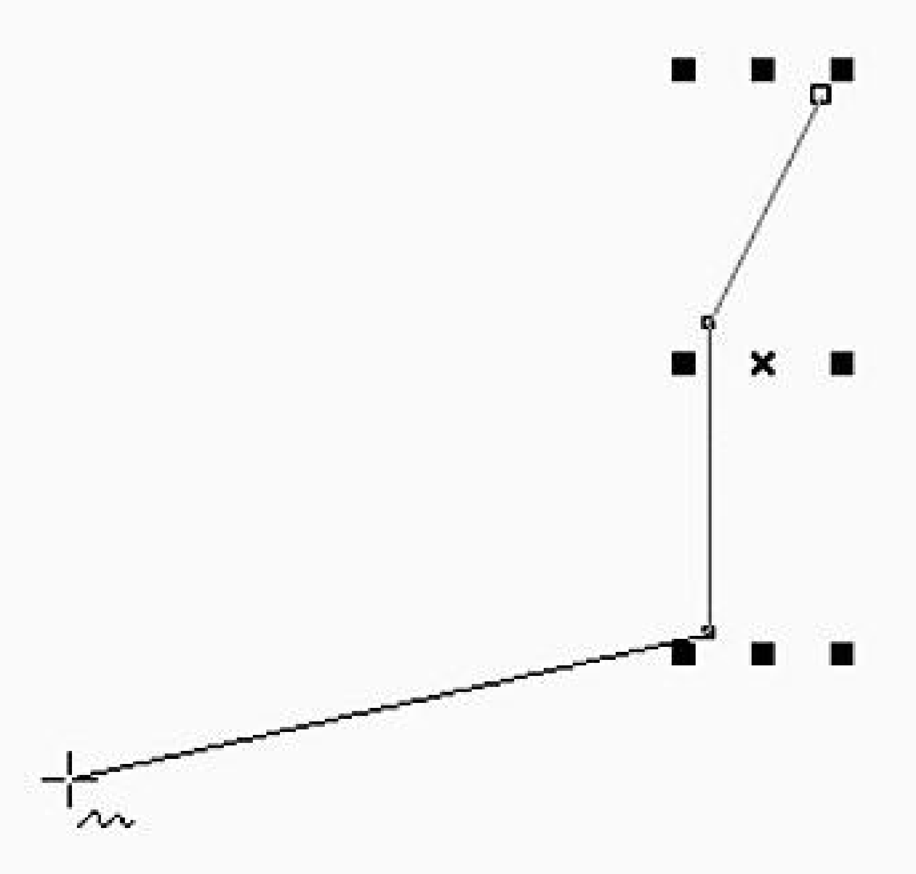
Você pode parar por aqui, se quiser. Caso contrário, proceda da seguinte forma para continuar a criar segmentos conectados.

6. Dê um clique sobre o nó final do segmento criado anteriormente e libere o botão do mouse. Outro segmento foi iniciado a partir do nó final.

O Corel Draw 10 lhe mostra quando o ponteiro do mouse está posicionado corretamente sobre o nó de um segmento criado, colocando no lugar do desenho de linha ondulada do ponteiro uma seta.



7. Mova o mouse para a posição desejada.
8. Dê um clique para ancorar o ponto final do segundo segmento criado, e sem tirar o mouse da posição dê outro clique sobre o ponto final do segmento anterior para iniciar outro segmento conectado.



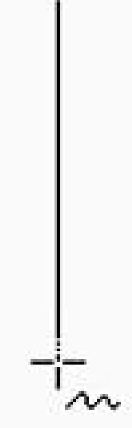
Lembre-se de que para aplicar cor ao seu interior, a figura deve estar fechada, ou seja, o ponto final do último segmento deve coincidir com o ponto inicial do primeiro segmento. Você pode dar cliques conectando um segmento ao outro até atingir a forma desejada. Note que conforme você vai conectando os nós, as alças de seleção vão aparecendo ao redor dos segmentos já criados. Observe a figura a seguir para ver um exemplo de uma figura criada dessa forma.



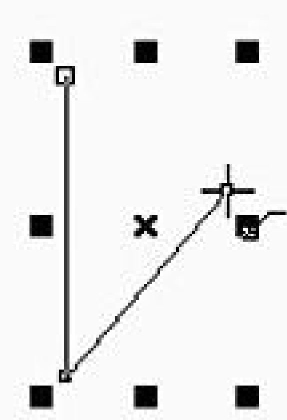
Criar formas perfeitas de uma só vez é muito difícil, e a *Ferramenta Forma* pode ajudá-lo a ajustar os nós e assim melhorar o aspecto geral da figura. Para facilitar o aprendizado, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na *Ferramenta Mão livre*.

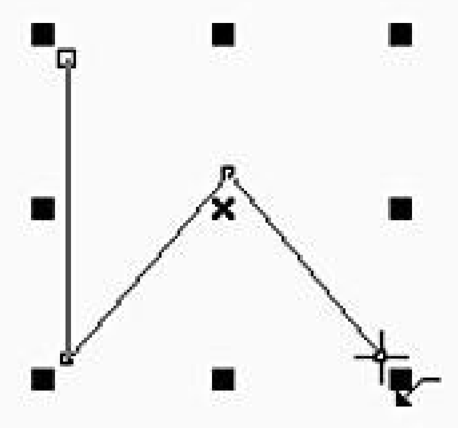
2. Posicione o ponteiro do mouse na página, dê um clique e libere o botão do mouse para ancorar o primeiro nó.
3. Mova o mouse para baixo, conforme a figura a seguir.



4. Dê um clique para ancorar o próximo nó e dê mais um clique sobre este nó.
5. Mova o mouse para a direita e para cima na diagonal, para criar o segundo segmento.
6. Dê um clique para ancorar o próximo nó, conforme figura a seguir.



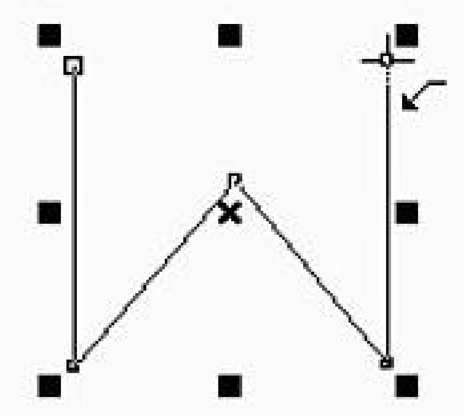
7. Dê um clique sobre este nó para iniciar mais um segmento.
8. Mova o mouse para baixo e para a direita na diagonal, para criar o terceiro segmento.
9. Dê um clique para ancorar o próximo nó, conforme figura a seguir:



10. Dê um clique sobre este nó para iniciar mais um segmento.

11. Mova o mouse para cima em linha reta, para criar o quarto segmento.

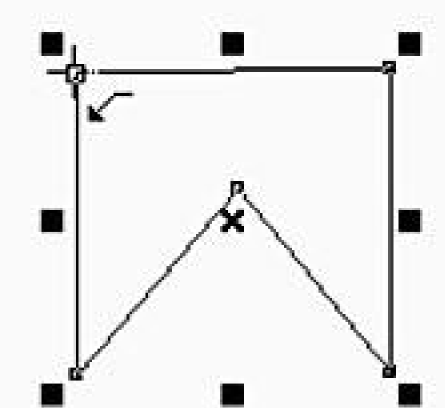
12. Dê um clique para ancorar o próximo nó, conforme a figura a seguir:



13. Dê um clique sobre este nó para iniciar mais um segmento.

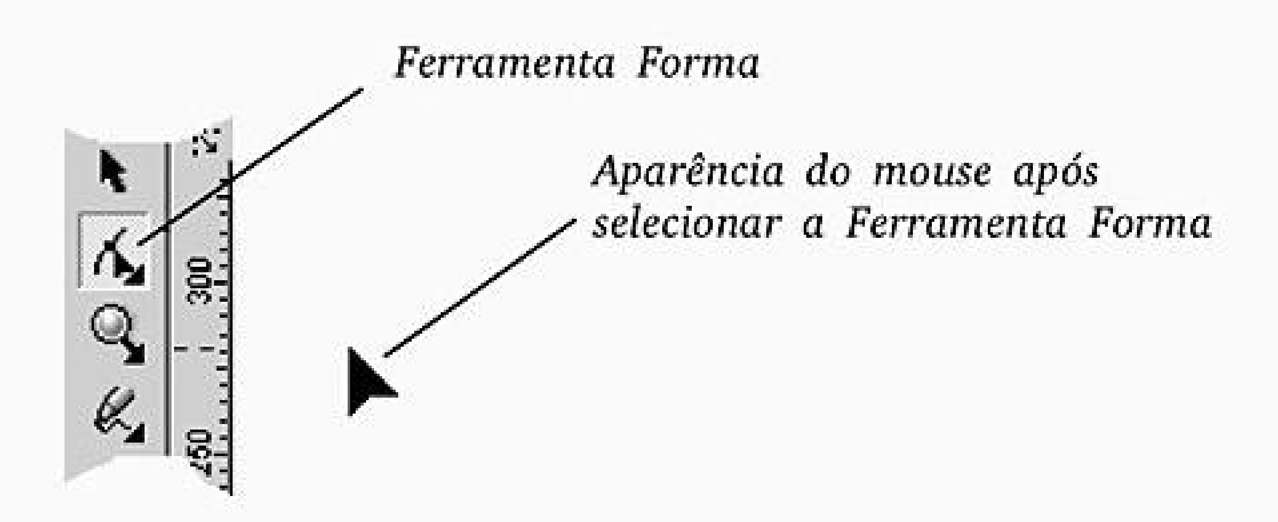
14. Mova o mouse para a esquerda, para criar o último segmento, até que ele fique sobre o primeiro nó da figura. Note que a linha ondulada do ponteiro do mouse se transforma em uma seta quando o ponteiro estiver sobre o primeiro nó da figura.

15. Dê um clique sobre o primeiro nó, isso fará com que seja criada uma figura fechada, parecida com aquelas bandeirinhas de festa junina, conforme a figura a seguir:

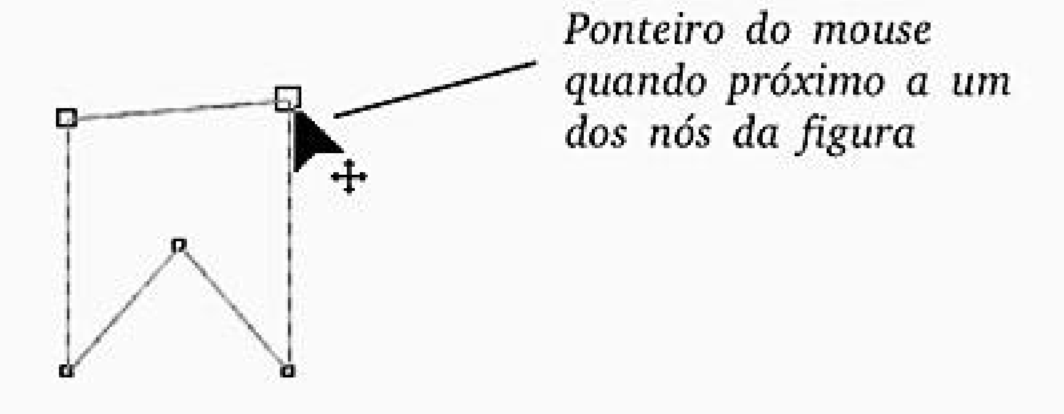


Esta figura já poderá ser preenchida com qualquer cor. Você poderá ajustar a figura usando a *Ferramenta Forma*. Para isso proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na *Ferramenta Forma* para selecioná-la.

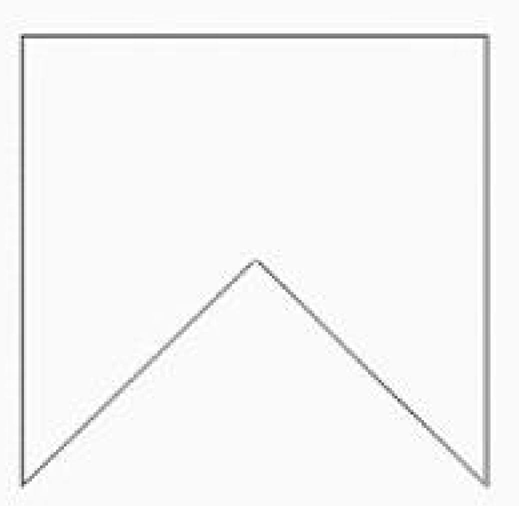


2. Se você não vir os nós da figura, dê um clique nela. Você verá cinco nós, um em cada ponta da bandeirinha.



3. Dê um clique e mantenha pressionado o botão do mouse sobre o nó superior esquerdo ou direito.
4. Mova o mouse para modificar a forma da bandeirinha. Se quiser altere a posição dos outros nós, até que você fique satisfeito com a forma da bandeirinha.

Você pode movimentar qualquer nó da figura para criar a forma que desejar com os cinco segmentos retos. Os nós continuarão presos ao segmento. Veja na figura a seguir a bandeirinha finalizada.

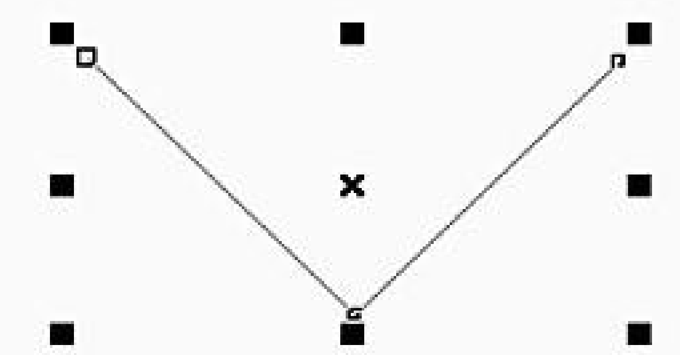


Dessa forma, quando você criar objetos com mais segmentos poderá ajustá-los até obter a forma desejada, assim como foi feito com a imagem do avião visto anteriormente. Experimente criar outras formas com segmentos conectados e procure fechá-las se desejar preenchê-las com uma cor.

Você pode transformar esses segmentos de linha reta em segmentos de linha curva, para criar objetos mais flexíveis. Para fazer isso explicaremos os mecanismos dos segmentos curvos e os vários tipos de nós.

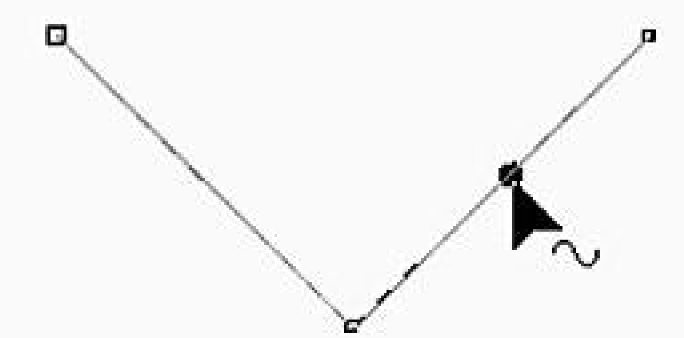
Você poderá começar com uma simples figura. Proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na *Ferramenta Mão livre* para selecioná-la.
2. Posicione o ponteiro do mouse na página e desenhe um objeto com dois segmentos conectáveis, conforme a figura a seguir:



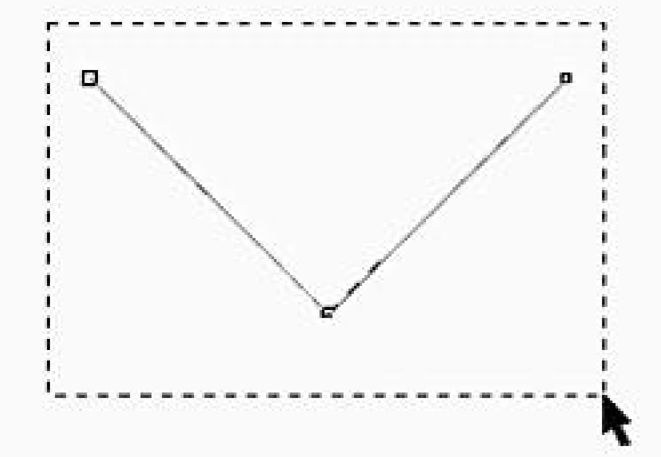
3. Dê um clique na *Ferramenta Forma* para selecioná-la.
4. Dê um clique sobre o segmento desejado. Aparecerá um ponto preto sobre o segmento para identificar que o segmento foi selecionado; além disso, na Barra de propriedades aparecerá as opções disponíveis no momento. Veja a figura a seguir:



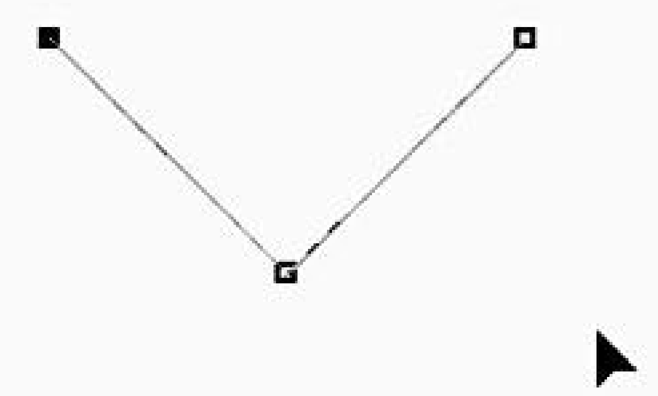


Com isso você pode transformar o segmento selecionado. Se ele for um segmento reto, você poderá transformá-lo em segmento curvo, acrescentar nós adicionais e outras coisas disponíveis para aquele tipo de segmento.

5. Com a *Ferramenta Forma* selecione todos os nós, criando uma moldura ao redor deles, da mesma forma quando você usa a *Ferramenta Seleção* para selecionar vários objetos, conforme mostra a figura a seguir:

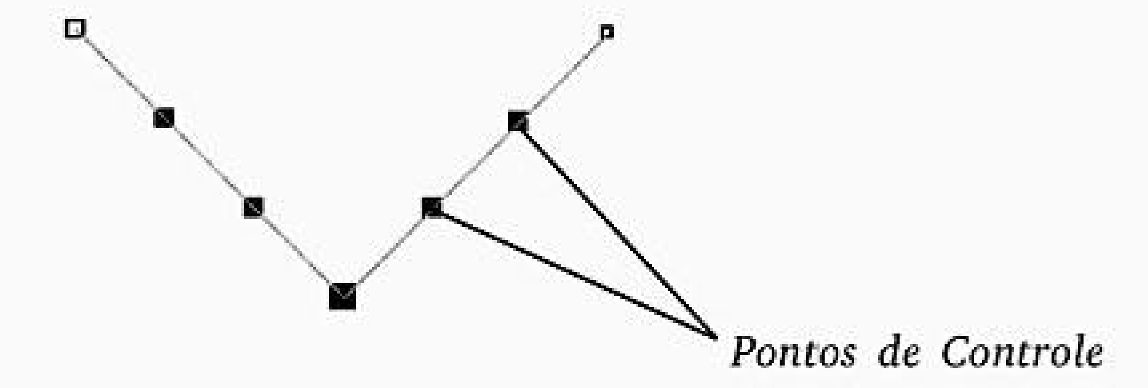


Selecionando vários nós com a Ferramenta Forma



Todos os nós selecionados

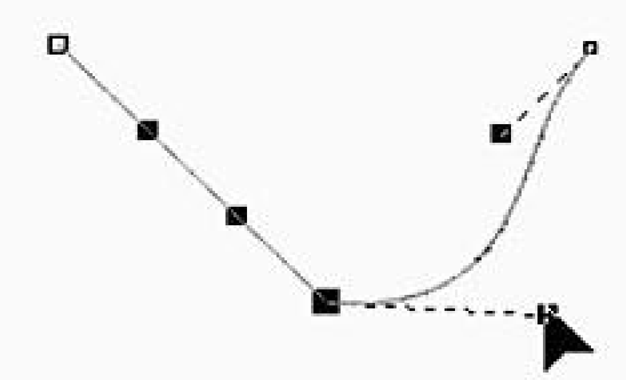
6. Dê um clique no botão *Converter linha em curva* na Barra de propriedades (é o sexto botão da esquerda para a direita). Isso fará com que os dois segmentos se transformem em segmentos curvos.
7. Com a *Ferramenta Forma,* dê um clique fora da área do objeto para desativar a seleção dos nós.
8. Dê um clique sobre o nó inferior do objeto. Isso fará aparecer dois pontos pretos em cada segmento, conforme mostra a figura a seguir:



Estes pontos pretos são chamados de Pontos de Controle. Eles são projeções dos nós e são utilizados para alterar a forma do segmento curvo.

9. Posicione o ponteiro do mouse sobre o Ponto de Controle inferior do segmento da direita.

10. Dê um clique e, mantendo o botão do mouse pressionado, arraste para a direita e para baixo e, depois, libere o botão do mouse, conforme a figura a seguir:



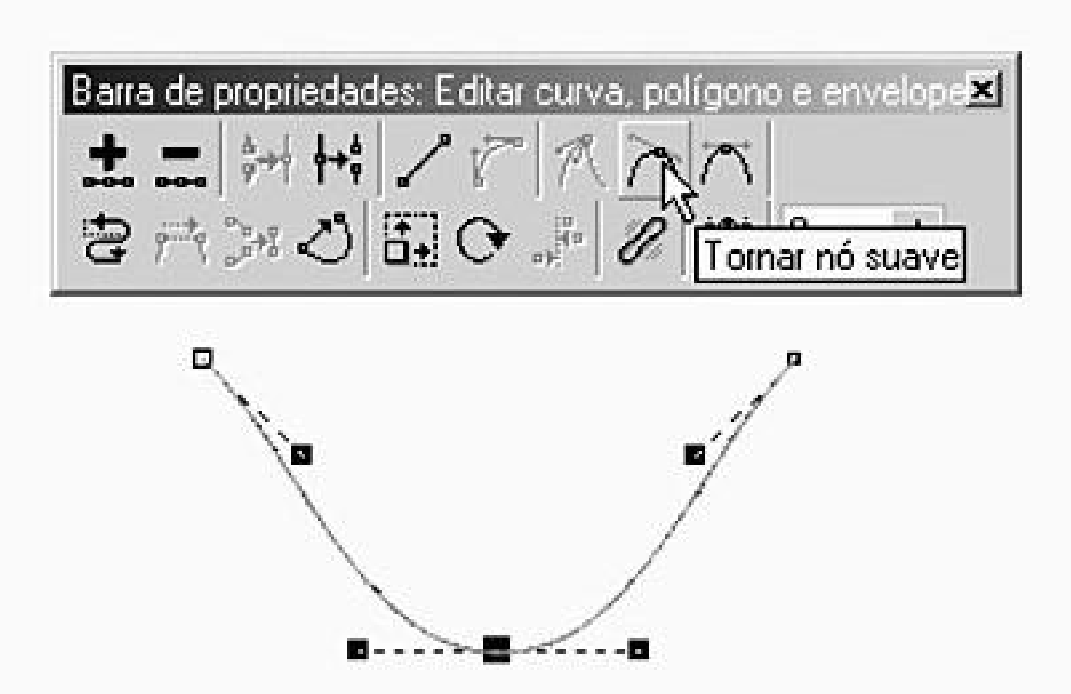
Com esse procedimento você deformou o segmento da direita, que se curvou na direção e na amplitude que você arrastou o mouse.

Os Pontos de Controle podem trabalhar de três formas diferentes, dependendo da característica do nó que deu origem ao ponto de controle. Para você entender melhor como isso funciona, continuaremos a explicação com o objeto anterior:

11. Volte o Ponto de Controle que você alterou anteriormente para seu lugar inicial.

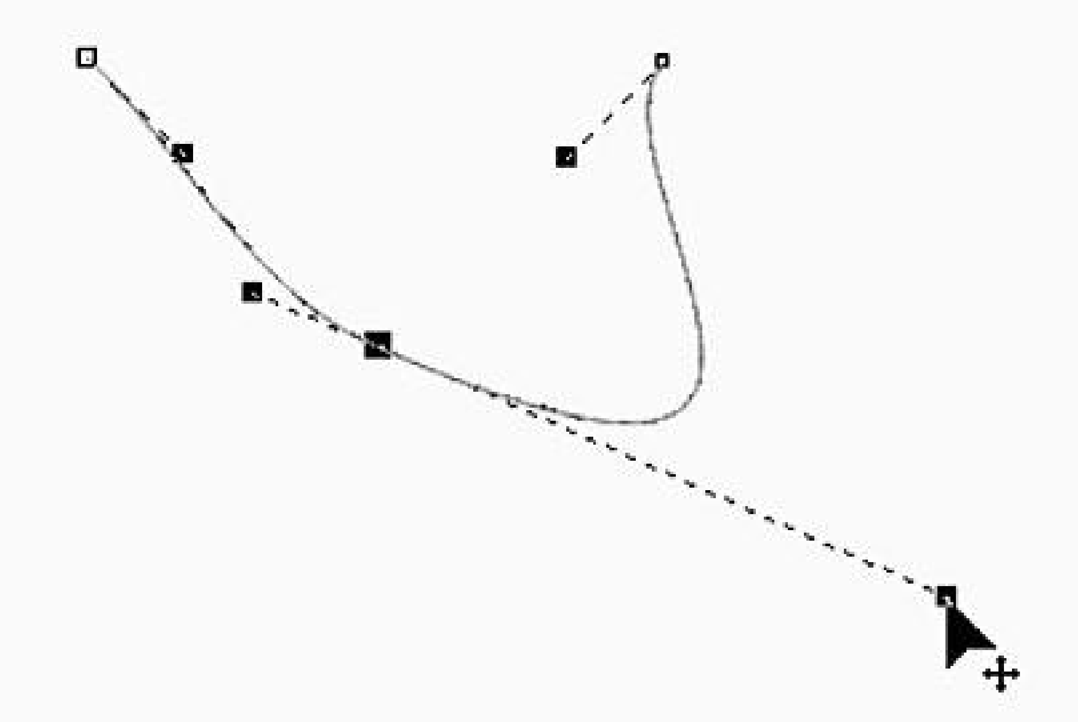
12. Dê um clique sobre o nó inferior do objeto para selecioná-lo. Provavelmente ele já está selecionado.

13. Dê um clique no botão *Tornar nó suave* na Barra de propriedades.



Observe que quando você executa o comando, o botão passa a ficar indisponível, mostrando-lhe que o nó selecionado está suave.

Com este comando os dois segmentos ligados ao nó selecionado se deformam, para que a passagem do segmento sobre o nó seja executada de uma maneira suave. Se você alterar qualquer um dos dois pontos de controle que se projetam a partir do nó, estará alterando também a forma dos dois segmentos, o da direita e o da esquerda, de maneira que a passagem sobre o nó permaneça suave.

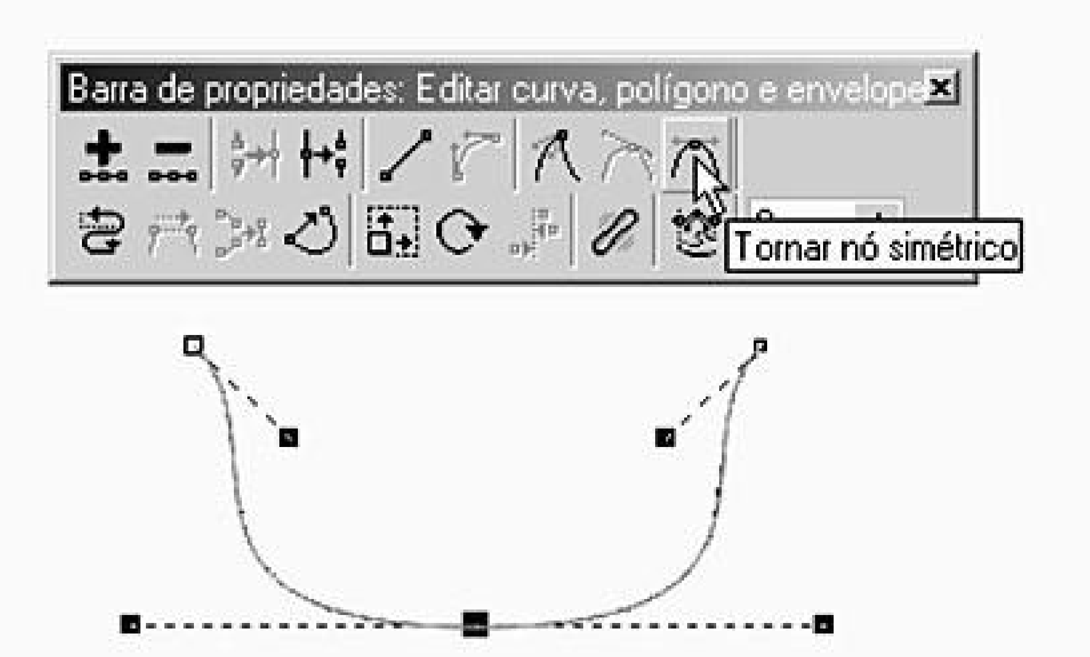


Note também que a linha pontilhada azul que liga os dois pontos de controle permanece reta, não permitindo alteração em seu ângulo individualmente, mas permitindo alteração na sua amplitude de maneira individual de cada lado do nó, alterando assim a amplitude do segmento correspondente.

Você pode alterar o nó para uma outra característica, a simétrica. Proceda da seguinte forma:

14. Dê um clique sobre o nó inferior do objeto.

15. Dê um clique no botão *Tornar nó simétrico* da Barra de propriedades.



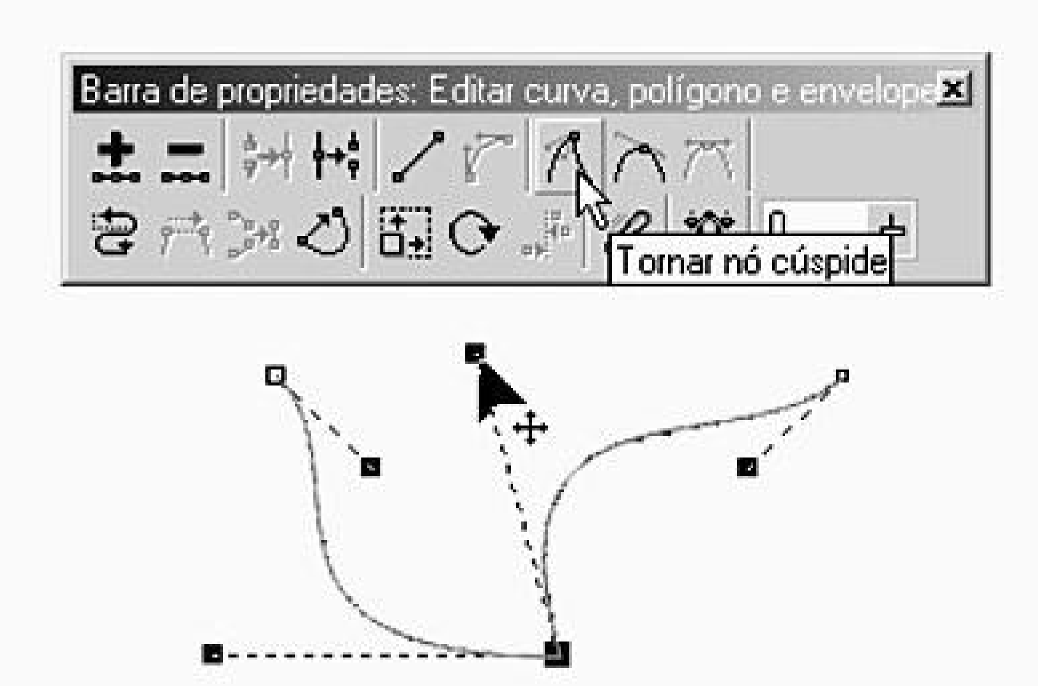
Se você alterar qualquer um dos dois pontos de controle que se projetam a partir do nó estará mudando a forma dos dois segmentos, o da direita e o da esquerda, de maneira que a passagem sobre o nó permaneça suave, e ao mesmo tempo não permitindo uma alteração no ângulo da linha pontilhada azul, que permanecerá uma reta. Porém, com o nó simétrico não podemos alterar individualmente nem a amplitude. Diferente do nó suave, uma alteração na amplitude de um lado, altera a amplitude do outro.

Você pode ainda utilizar uma terceira opção para alterar a característica de um nó. Continue com o exemplo e proceda da seguinte forma:

16. Dê um clique sobre o nó inferior do objeto.

17. Dê um clique no botão *Tornar nó cúspide* na Barra de propriedades.

18. Dê um clique em um dos pontos de controle e arraste-o para outro local.

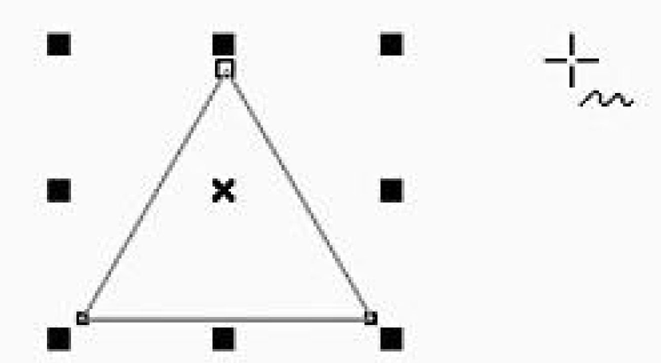


Note que com este comando nada acontecerá nos segmentos do objeto, porém se você alterar os pontos de controle verá que eles são completamente independentes, ou seja, você pode alterar o ponto de controle e, conseqüentemente, o segmento de um lado do nó sem que este afete o segmento do outro lado.

Com o domínio desses atributos de nós você poderá criar, facilmente, objetos mais complexos. Veja a seguir como fica fácil criar uma gota, apenas dominando estes atributos.

Proceda da seguinte forma para desenhar uma gota:

1. Desenhe na página um triângulo (com a *Ferramenta Mão livre*). Veja a figura a seguir:

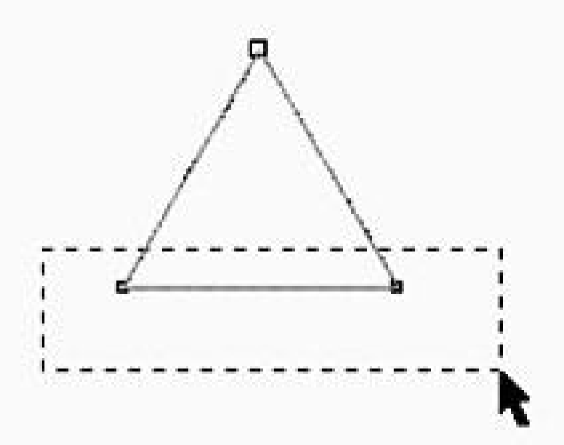


2. Dê um clique na *Ferramenta Forma* para selecioná-la.

3. Arraste uma moldura em volta de todos os nós do triângulo para selecioná-los.

4. Dê um clique no botão *Converter linha em curva* da Barra de propriedades.

5. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado, enquanto arrasta o mouse para colocar uma moldura em volta dos dois nós inferiores, para selecioná-los.



6. Dê um clique no botão *Tornar nó simétrico* da Barra de propriedades.
7. Pinte sua gota de azul e você terá criado sua primeira gota. Se você quiser, poderá alterar os pontos de controle para mudar a forma da gota.



É importante que você pratique muito o uso dos diversos tipos de nós, criando várias formas diferentes.

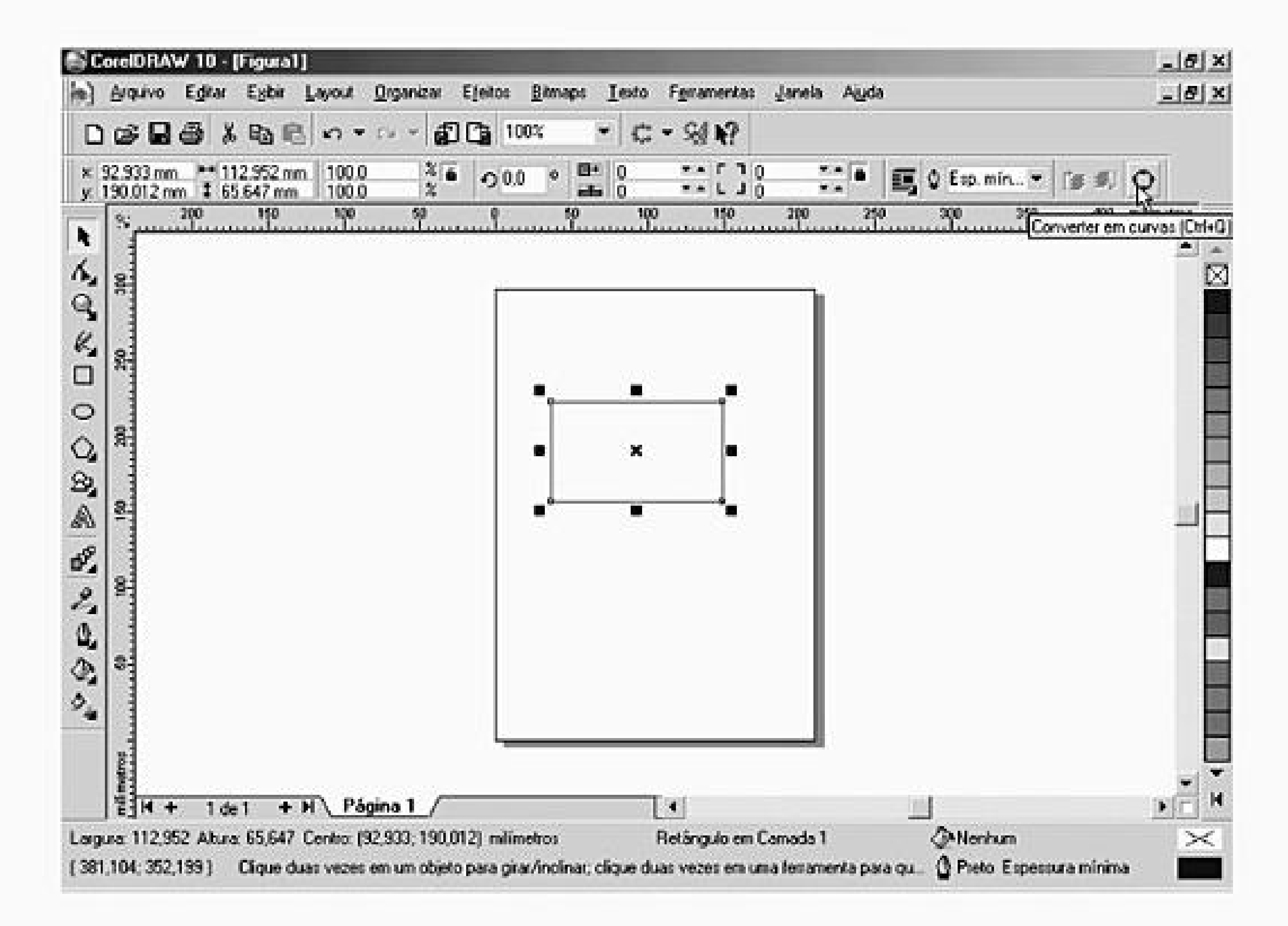
Você já sabe quais as transformações possíveis que podem ser feitas com a *Ferramenta Forma* nas figuras geométricas. Você também pode transformar figuras geométricas em figuras irregulares e, em seguida, poderá manipular os nós e pontos de controle como o fez com figuras irregulares.

Para ver como isso funciona proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo na página.
2. Dê um clique no menu *Organizar* e depois um clique na opção *Converter em curvas*, ou se preferir dê um clique no botão *Converter em curvas* na Barra de propriedades.
3. Dê um clique na *Ferramenta Forma*.

Agora você será capaz de movimentar os nós como desejar, transformar segmentos retos em curvos e muito mais, pois a figura perdeu a característica de uma figura geométrica.

4. Dê um clique sobre um segmento. Aparecerá um ponto redondo como já explicado anteriormente.
5. Dê um clique no botão *Adicionar nó(s)* na Barra de propriedades (o botão com um sinal de adição).



Isso incluirá um novo nó no objeto, possibilitando maiores transformações na forma.





Todos os comandos responsáveis pelas transformações nos segmentos dos objetos estão disponíveis na Barra de propriedades do Corel Draw 10.



Itens da Barra de propriedades para a Ferramenta Forma:

1. *Adicionar nó(s)* — Adiciona novos nós ao(s) segmento(s).

2. *Excluir nó(s)* — Exclui nós existentes do(s) segmento(s).

3. *Junção de dois nós* — Junta dois nós inicialmente separados de um mesmo objeto.

4. *Quebrar curva* — Separa um nó em dois, abrindo o objeto se o mesmo for fechado.

5. *Converter curva em linha* — Converte um segmento curvo em reto.

6. *Converter linha em curva* — Converte um segmento reto em curvo.

7. *Tornar nó cúspide* — Muda a característica do nó para cúspide.

8. *Tornar nó suave* — Muda a característica do nó para suave.

9. *Tornar nó simétrico* — Muda a característica do nó para simétrico.

10. *Inverter direção da curva* — Inverte o nó inicial de um segmento para o nó final e vice-versa.

11. *Estender curva para fechar* — Junta dois nós inicialmente separados, criando um outro segmento entre eles para juntar.

12. *Extrair subcaminho* — Separa um subcaminho de um objeto, que possua vários caminhos, para criar um objeto separado.

13. *Curva de fechamento automático* — Permite que, em um objeto que não encontramos onde estão os nós inicial e final para fecharmos, o comando procura por esses nós e fecha automaticamente a curva.

14. *Esticar e fazer escala de nós* — Permite redimensionar partes de um objeto irregular sem redimensionar o objeto todo.

15. *Girar e inclinar nós* — Permite rotacionar partes de um objeto irregular sem rotacionar o objeto todo.

16. *Alinhar nós* — Permite alinhar os nós selecionados. Dois nós, no mínimo, precisam estar selecionados com a *Ferramenta Forma*.

17. *Modo elástico* — Altera o modo como múltiplos nós selecionados agem quando são modificados.

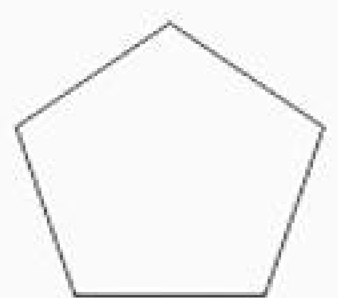
18. *Selecionar todos os nós* — Seleciona todos os nós de uma figura selecionada.

19. *Suavidade da curva* — Permite definir um valor de suavidade entre 0 e 100 para uma curva selecionada. Se existir um nó cúspide entre os nós selecionados, este nó cúspide será transformado em nó suave quando a barra deslizante for colocada acima de 60.

Experimente realizar várias alterações com os nós de um objeto para que você se familiarize com esses comandos, que são muito úteis na criação de formas irregulares.

Você pode transformar os segmentos de um polígono, sem transformá-lo em curva antes, ou seja, o polígono continua com suas características dinâmicas. Esse é mais um dos inúmeros poderes que o Corel Draw 10 coloca à sua disposição. Para ver como funciona, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um pentágono, conforme a figura a seguir.

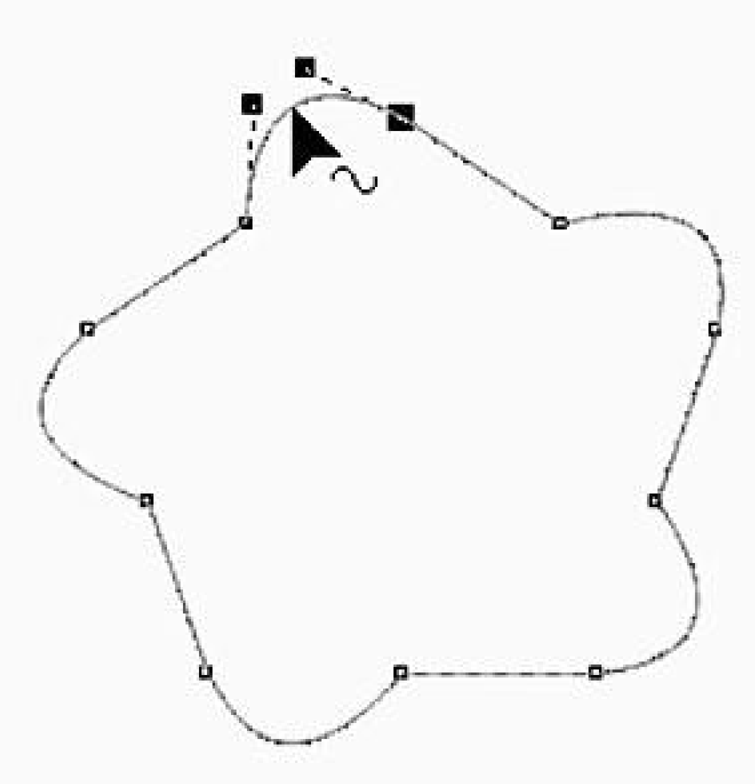


2. Dê um clique na *Ferramenta Forma*.

3. Com a *Ferramenta Forma* dê um clique em um dos segmentos do pentágono.

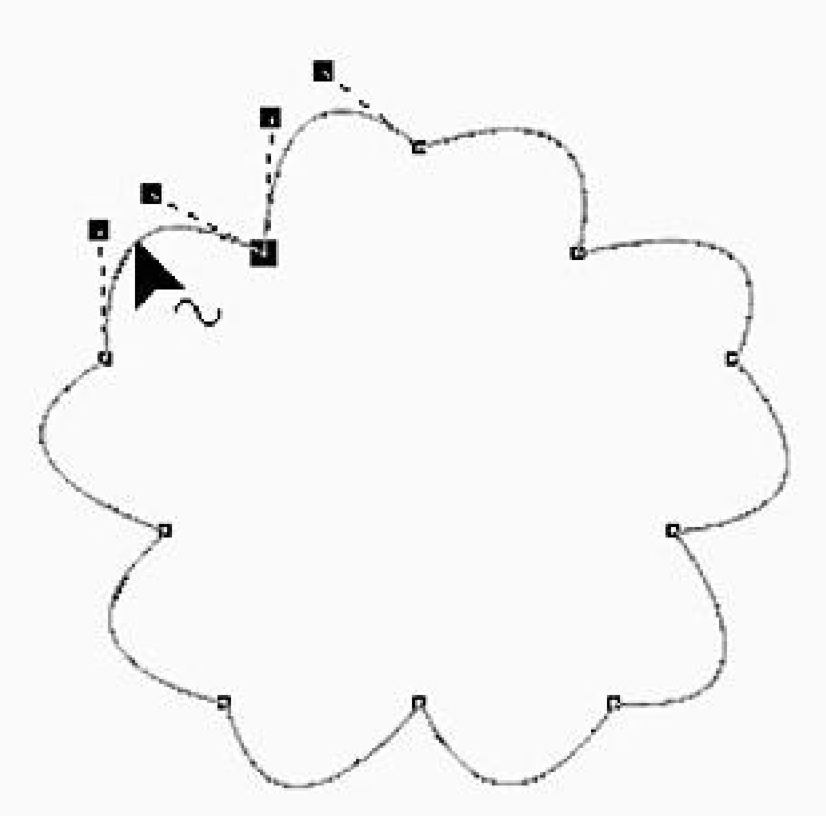
4. Dê um clique no botão *Converter linha em curva* na Barra de propriedades.

5. Posicione o ponteiro do mouse sobre o segmento transformado em curva e arraste-o para fora do pentágono, como na figura a seguir.

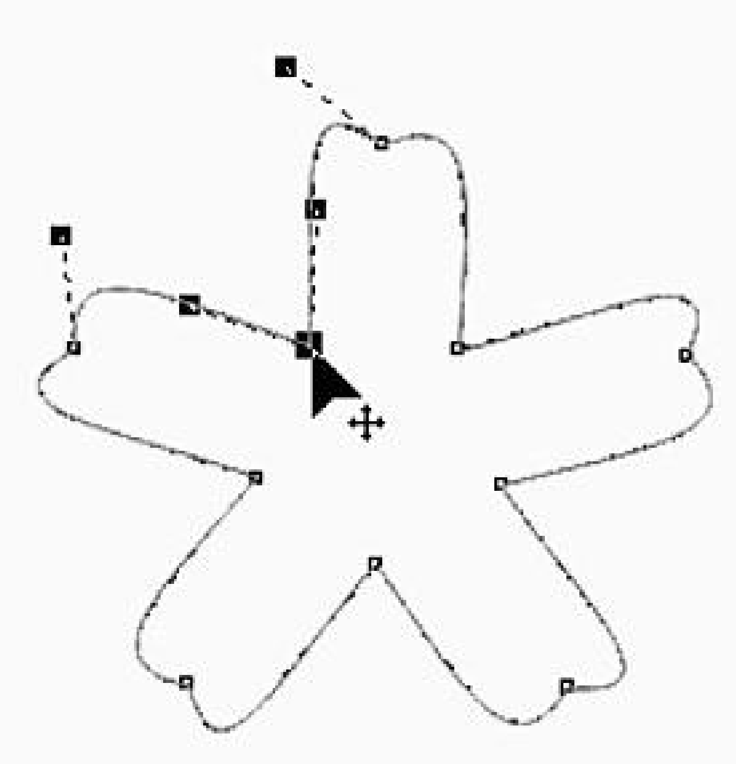


Você notará que, um segmento sim e outro não, serão afetados pelo comando.

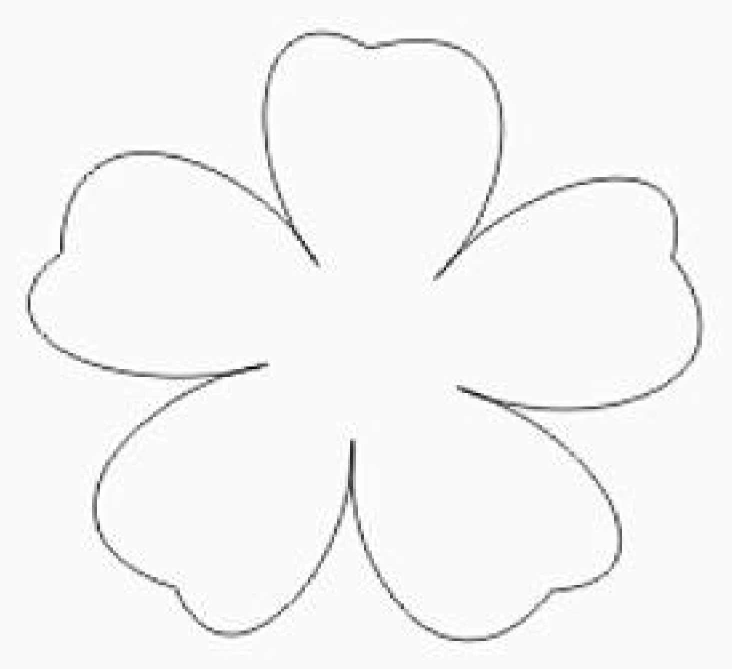
6. Dê um clique em qualquer um dos segmentos que permaneceram sem alteração.
7. Dê um clique no botão *Converter linha em curva* na Barra de propriedades.
8. Posicione o ponteiro do mouse sobre o segmento transformado em curva e arraste-o para fora do pentágono, como anteriormente, como na figura a seguir.



9. Posicione o ponteiro do mouse sobre um dos nós e arraste-o para dentro da figura, como na figura abaixo.



10. Posicione o ponteiro do mouse sobre o segmento à direita do nó alterado no passo anterior, e arraste-o um pouco para a esquerda.
11. Posicione o ponteiro do mouse sobre o segmento à esquerda do nó alterado no passo 9, e arraste-o um pouco para a direita, até obter uma forma de pétala de flor, como mostrado na figura abaixo:

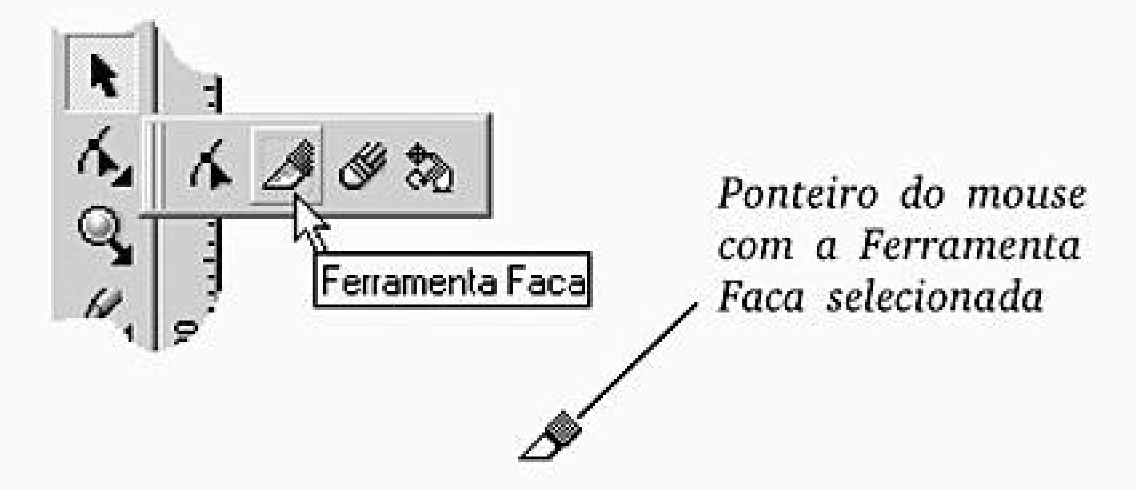


Novamente convidamos você para treinar mais um pouco com as inúmeras possibilidades que esta ferramenta pode lhe proporcionar.

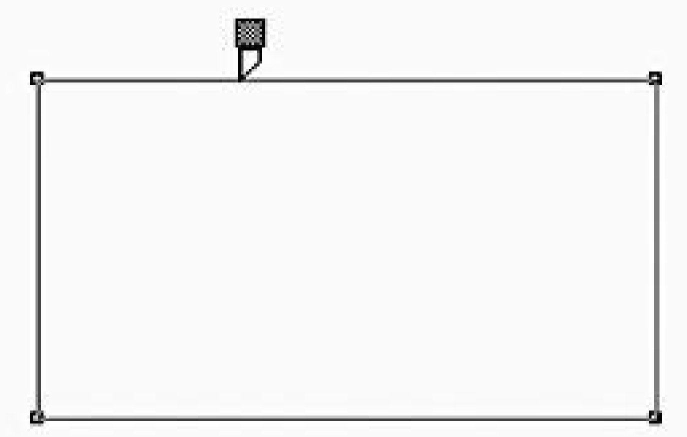
Existem duas importantes ferramentas que lhe podem ajudar na criação de outras formas. São elas, a *Ferramenta Faca* e a *Ferramenta Borracha*.

Para trabalhar com a *Ferramenta Faca*, proceda da seguinte forma:

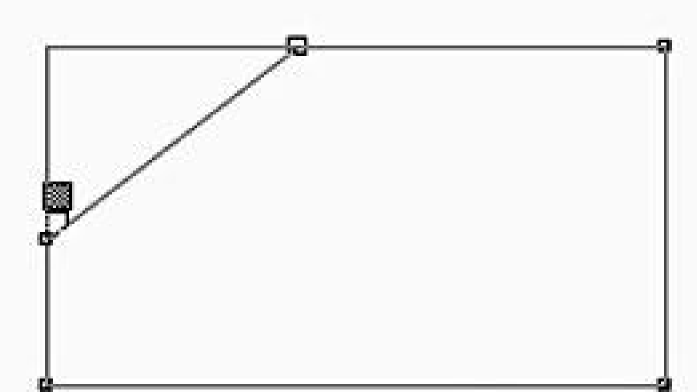
1. Desenhe um retângulo na página.
2. Dê um clique e mantenha o botão pressionado por um instante sobre a *Ferramenta Forma*. Aparecerá um menu desdobrável com mais três ferramentas.



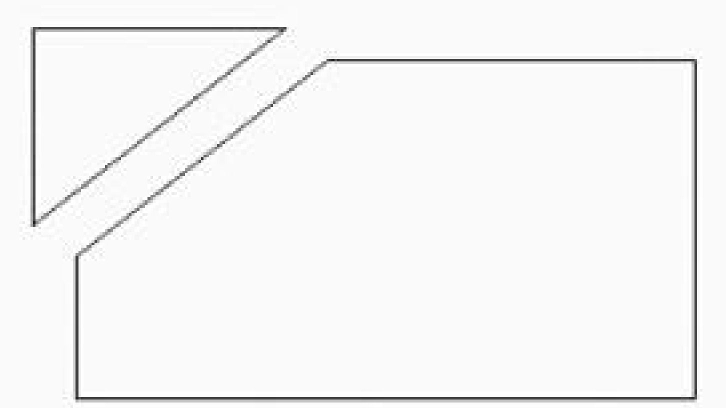
3. Dê um clique na *Ferramenta Faca*.
4. Posicione o ponteiro do mouse, que agora está em forma de faca, sobre o segmento superior do retângulo e dê um clique.



5. Posicione o ponteiro do mouse sobre outro segmento do retângulo e dê mais um clique. Aparecerá uma linha cortando o retângulo naquela posição.



6. Dê um clique sobre a *Ferramenta Seleção.*
7. Dê um clique fora da área de seleção dos objetos para desmarcá-los.
8. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre uma das partes do retângulo cortado e arraste-o um pouco.



Você notará que a *Ferramenta Faca* cortou o retângulo em dois pedaços, criando duas formas distintas. Com isso você será capaz de criar diversas formas diferentes.

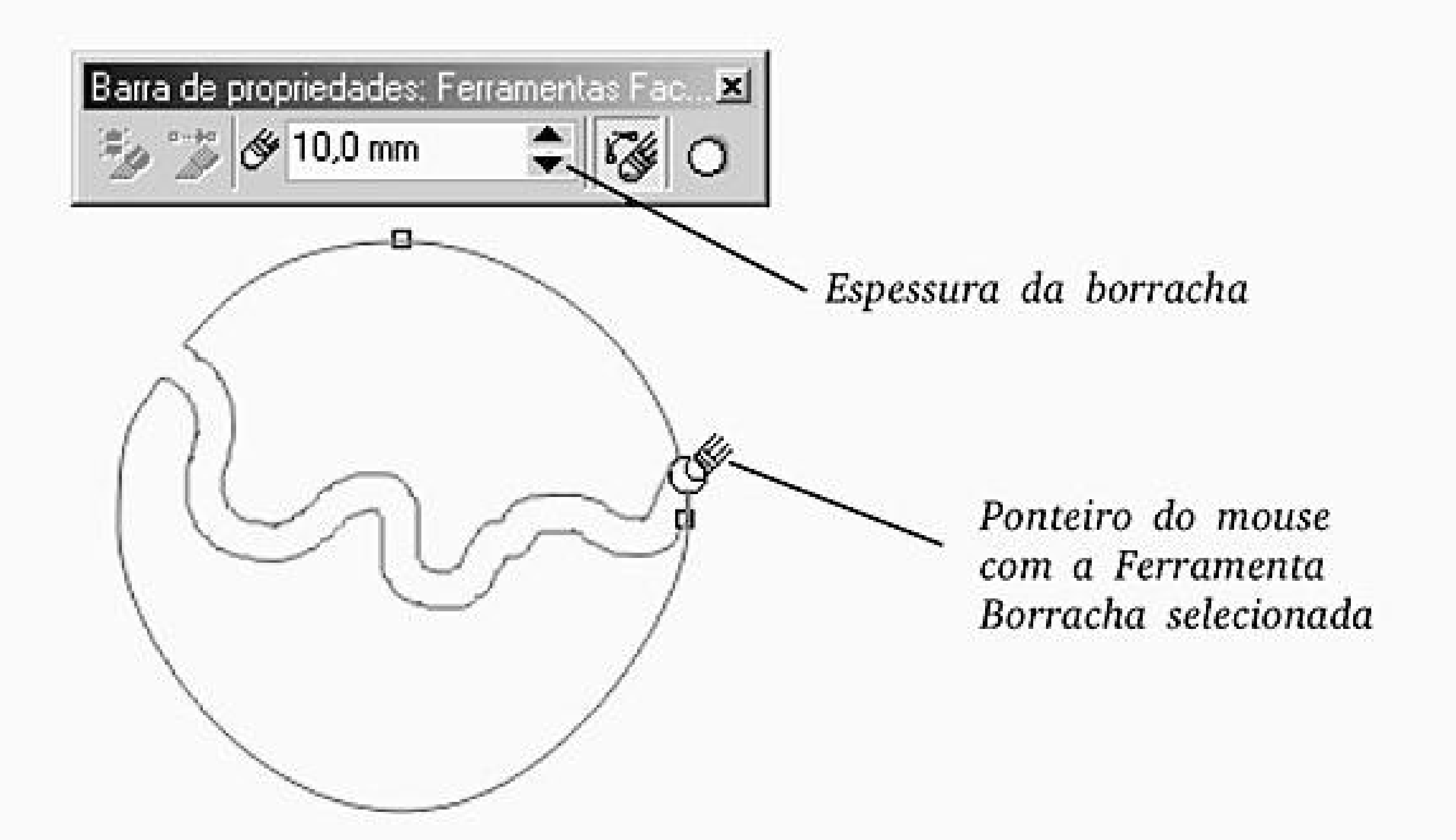
Outra ferramenta que possibilita a criação de figuras distintas de maneira rápida e eficaz é a *Ferramenta Borracha*. Para trabalhar com a *Ferramenta Borracha*, proceda da seguinte forma:

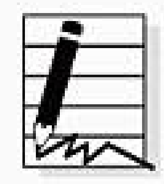
1. Desenhe um círculo na página.
2. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado por um instante sobre a *Ferramenta Forma,* ou *Faca*, dependendo de qual você usou por último. No menu desdobrável selecione a *Ferramenta Borracha*.
3. Posicione o ponteiro do mouse próximo do perímetro do círculo.
4. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.

5. Arraste o mouse sobre o círculo, como se estivesse cortando ele ao meio.

Na Barra de propriedades existe uma caixa chamada *Espessura da borracha*, onde você pode alterar o valor da espessura da borracha.

Você deverá ver um objeto semelhante ao da figura a seguir:





Observe que na figura que você usou a Ferramenta Borracha *os pedaços não ficam separados para serem movimentados individualmente (como acontece com a* Ferramenta Faca*). Eles estão combinados e você deve selecionar o comando* Separar Curva *do menu* Organizar *para descombiná-los. Dessa forma, você conseguirá selecioná-los individualmente.*





Trabalhando com Preenchimentos e Contornos

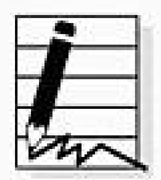
Em um programa de duas dimensões como o Corel Draw 10, os preenchimentos e os contornos aplicados aos objetos são de extrema importância. Por meio desses comandos você consegue dar aos objetos mais "vida", estilo, clareza, volume, enriquecendo os desenhos.

No Corel Draw 10 você pode preencher os objetos de diversas maneiras diferentes, pois ele possui várias ferramentas de preenchimento, as quais você verá a seguir.

Sempre use o seu bom senso na aplicação de preenchimentos e contornos, pois você pode carregar demais um desenho com preenchimentos e contornos que não combinam com aquilo que está criando.

Aplicando Preenchimento Uniforme

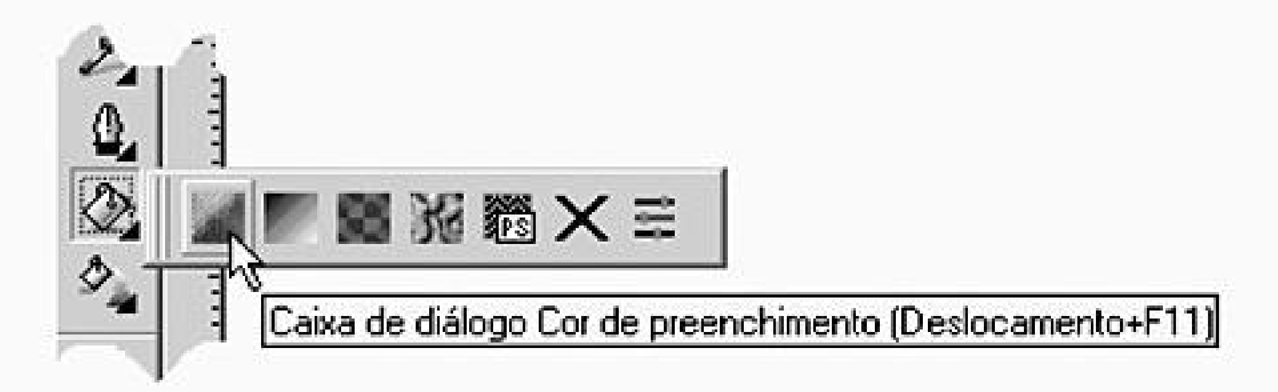
Entende-se por preenchimento uniforme uma única cor que será aplicada sobre todo o objeto. Apesar de você poder criar milhares de cores diferentes, poderá aplicar uma única cor de cada vez no objeto selecionado.



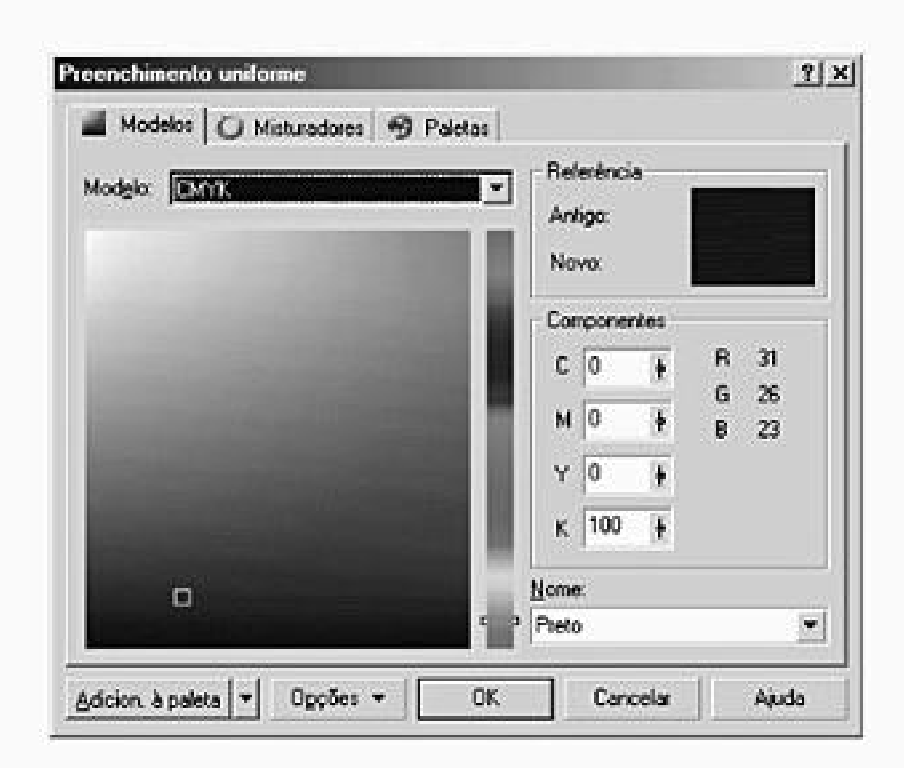
No Corel Draw 10 é possível aplicar cor a objetos abertos, desde que a opção Preencher curvas abertas *dentro da caixa de diálogo* Opções na seção Documento-Geral *esteja selecionada.*

Você já sabe que para preencher qualquer objeto, o mesmo precisa estar fechado, portanto, para aplicar um preenchimento uniforme proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo na página.
2. Dê um clique na *Ferramenta Preenchimento* (aquela que parece com um balde de tinta). Um menu desdobrável com sete botões abrirá.



3. Dê um clique no botão *Caixa de diálogo Cor de preenchimento*. Isso abrirá a caixa de diálogo *Preenchimento uniforme*.



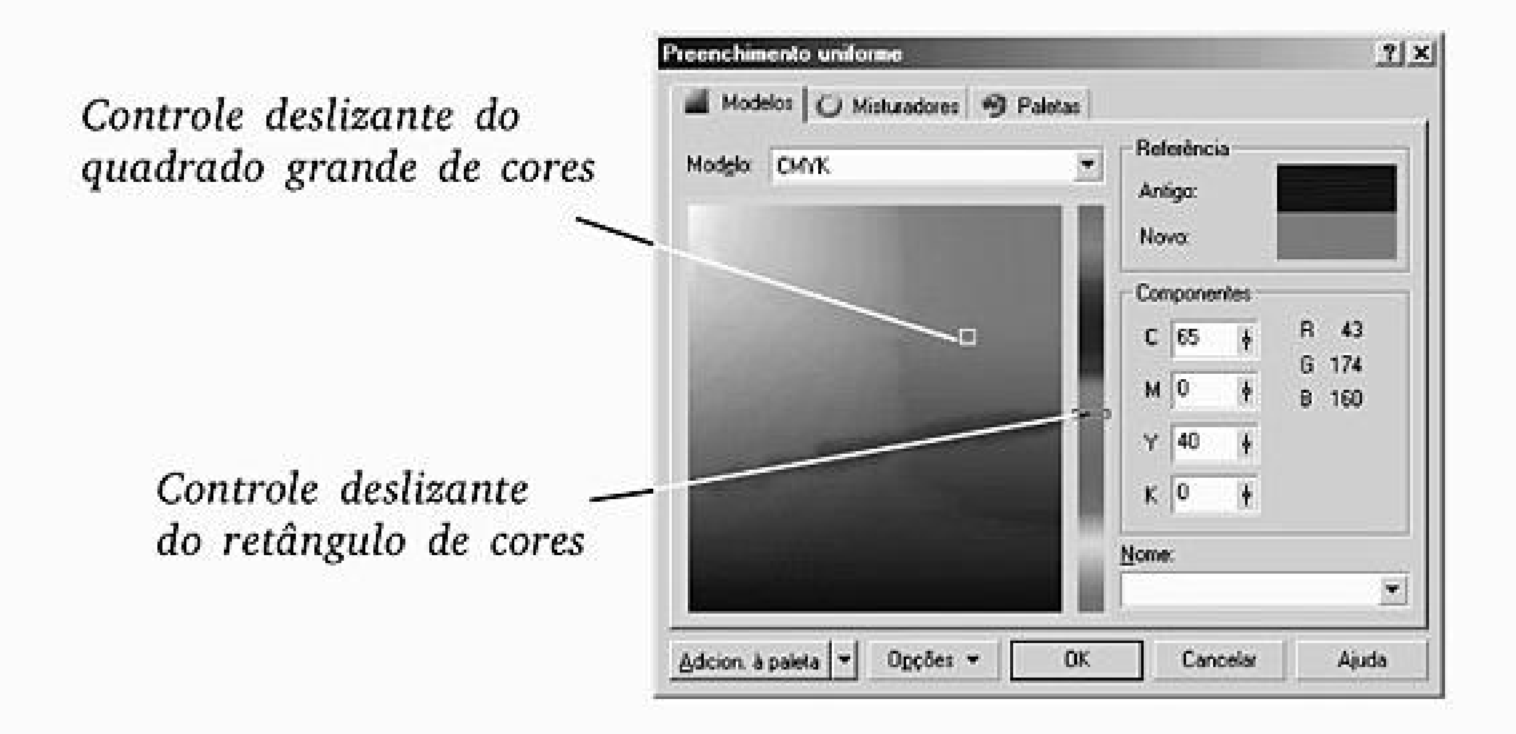
Nessa caixa de diálogo você pode escolher entre diversos modelos de cores existentes, porém não faz parte do escopo deste livro detalharmos tais modelos e seus sistemas de cores. Por padrão, o Corel Draw 10 abre o modelo de cores CMYK (Cian, Magenta, Yellow e Black / Ciano, Magenta, Amarelo e Preto). Esse modelo é o modelo de cores mais utilizado para impressão gráfica colorida.

CMYK são as cores primárias subtrativas e através da combinação dessas quatro cores você obtém milhares de cores diferentes.

Você pode definir as cores nessa caixa de diálogo utilizando os controles deslizantes do quadrado grande de cores e também do retângulo ao seu lado ou ainda utilizar as porcentagens exatas de cores CMYK. Para utilizar os controles deslizantes você deve observar que na parte inferior esquerda do quadrado grande de cores existe um pequeno quadrado vazado, parecido com um nó, e que no retângulo de cores que fica do lado direito do quadrado grande de cores, existe um retângulo vazado na parte inferior. Esses dois são os controles deslizantes que você utilizará; continue com o procedimento a seguir:

4. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado no controle deslizante do quadrado grande de cores e arraste o mouse na diagonal, levando-o para o tom laranja. Libere o botão do mouse.

5. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre o controle deslizante do retângulo de cores e leve-o para mais ou menos o meio do retângulo de cores e libere o botão do mouse.



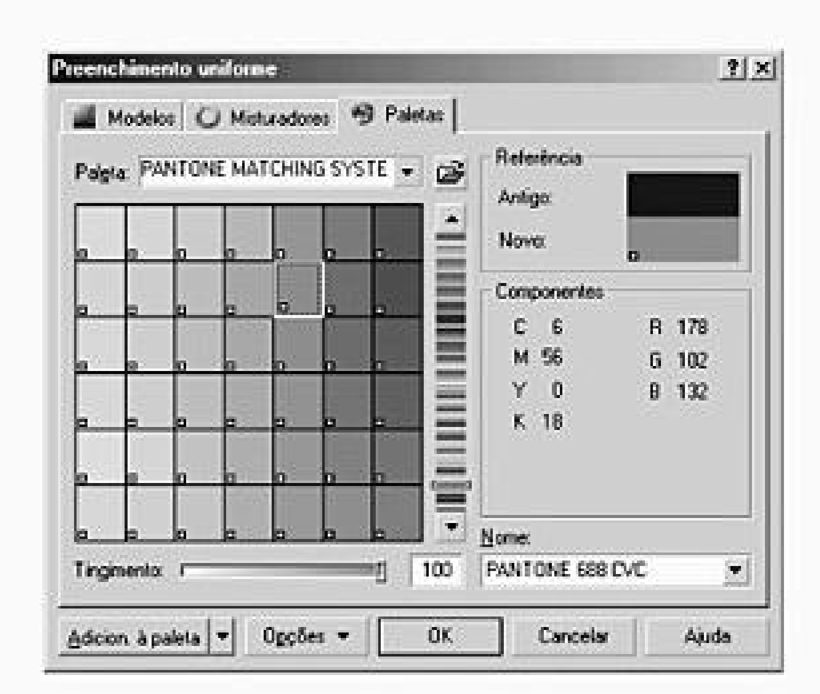
Se mantiver o botão do mouse pressionado sobre o retângulo de cores e parar de movimentá-lo, a cor dentro do quadrado grande de cores irá se alterar para mostrar a cor combinada. Observe também que nas caixas de porcentagens das cores CMYK os valores também mudam para representar a combinação criada.

6. Dê um clique no botão *OK* na parte inferior da caixa de diálogo. Seu retângulo desenhado na página deverá ficar na cor escolhida, um azul esverdeado.

Para aplicar cor utilizando as caixas de porcentagens CMYK, basta digitar em cada caixa a porcentagem correspondente à cor desejada, ou usar os controles deslizantes. Por exemplo se você digitar 10 para ciano, 70 para magenta, 0 para amarelo e 20 para preto, obterá um tom de violeta.

Se você está acostumado a trabalhar com um sistema de amostras de cores como o Pantone, o Corel Draw 10 lhe permite ver na tela a amostra de cores. Para isso proceda da seguinte forma:

1. Desenhe qualquer objeto na página.
2. Dê um clique na *Ferramenta Preenchimento*.
3. Dê um clique no botão *Caixa de diálogo Cor de preenchimento* para abrir a caixa de diálogo *Preenchimento uniforme*.
4. Na caixa de diálogo *Preenchimento uniforme,* na parte superior, dê um clique na guia *Paletas*.
5. Existe uma lista suspensa chamada *Paleta*. Dê um clique na lista.
6. Escolha a opção *PANTONE MATCHING SYSTEM — com cobertura*, se essa não for a seleção atual. Sua caixa de diálogo deve ficar semelhante à seguinte:



Você deve ter observado que no lugar do quadrado grande de cores aparece um quadro com vários quadrados, cada um desses quadrados representa uma cor Pantone diferente. No lado direito existe uma barra deslizante que lhe possibilita visualizar outras cores do sistema Pantone escolhido.

O sistema *PANTONE MATCHING SYSTEM — com cobertura* define as cores por um nome ou número e as letras CVC depois do mesmo, por exemplo, a cor 340 CVC é um tom de verde.

Para encontrar a cor de um determinado número, você pode digitar o número correspondente na caixa *Nome*. Por exemplo, para encontrar a cor 340 CVC digite na caixa *Nome* o número 340. Quando você acabar de digitar o tom de verde já vai estar selecionado no quadrado de cores, e na caixa *Nome* aparecerá a palavra *PANTONE 340 CVC*.

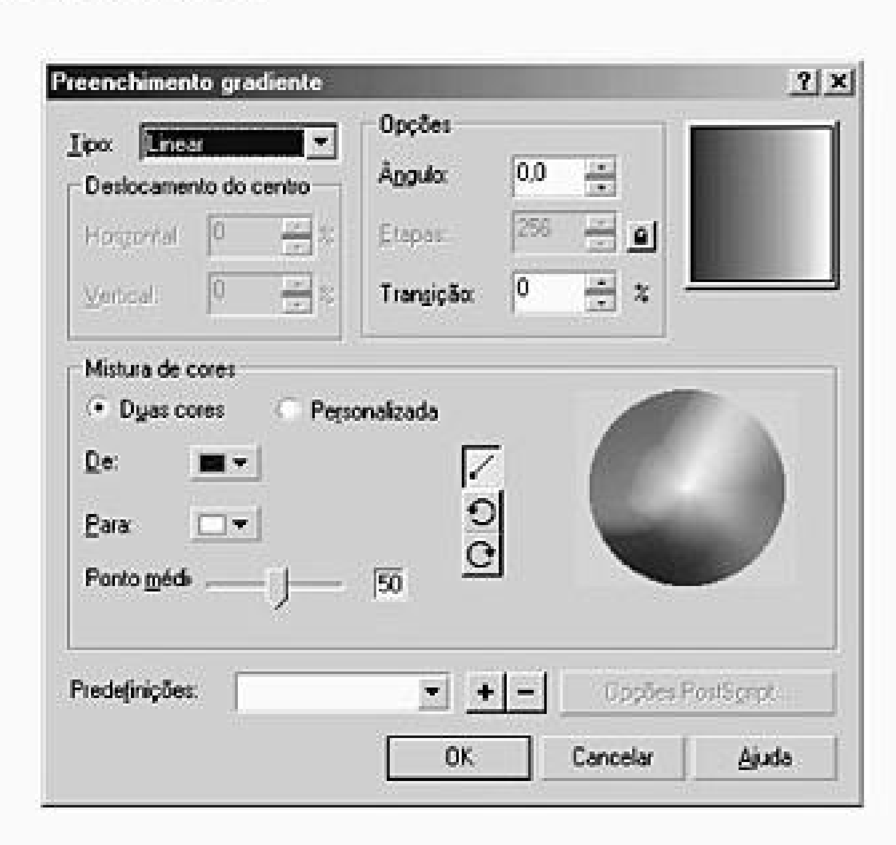
Existem muitas outras paletas de cores e muitos sistemas diferentes. O mundo das cores é vasto e repleto de possibilidades. Experimente utilizar as cores uniformes de diferentes maneiras para treinar e se familiarizar com as possibilidades.

Aplicando Preenchimento Gradiente

Na verdade, preenchimento gradiente é a mesma coisa que preenchimento dégradé, em que um objeto é preenchido com uma variação de uma cor para outra. No Corel Draw 10 existem vários tipos de preenchimento dégradé.

Para aplicar preenchimento dégradé, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo na página.
2. Dê um clique na *Ferramenta de Preenchimento*.
3. No menu desdobrável, dê um clique no botão *Caixa de diálogo Preenchimento gradiente.*

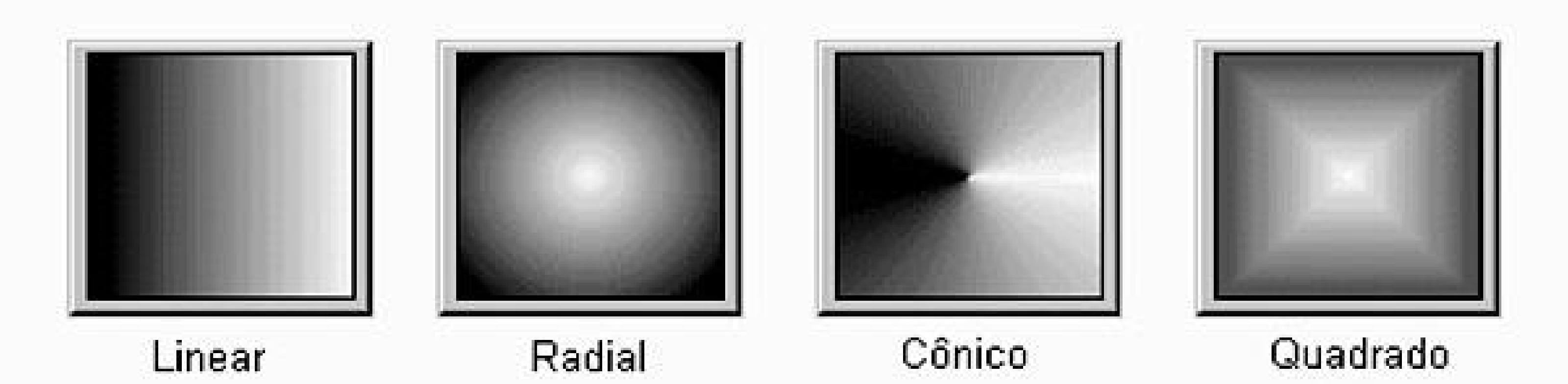


4. Na caixa de diálogo *Preenchimento gradiente*, deixe as coisas como estão e dê um clique no botão *OK*.

Seu retângulo deve ter sido preenchido com um dégradé de preto para branco; o preto está ao lado esquerdo e o branco ao lado direito do retângulo.

Na caixa de diálogo *Preenchimento gradiente* você pode alterar o tipo de preenchimento dégradé que quer utilizar, se linear, radial, cônico ou quadrado. Esses tipos você escolhe na lista suspensa *Tipo*, que se encontra no canto superior esquerdo da caixa de diálogo.

No canto superior direito da caixa de diálogo *Preenchimento gradiente* existe um quadrado de amostra do tipo de dégradé que está selecionado e as cores utilizadas. A figura a seguir mostra os exemplos.

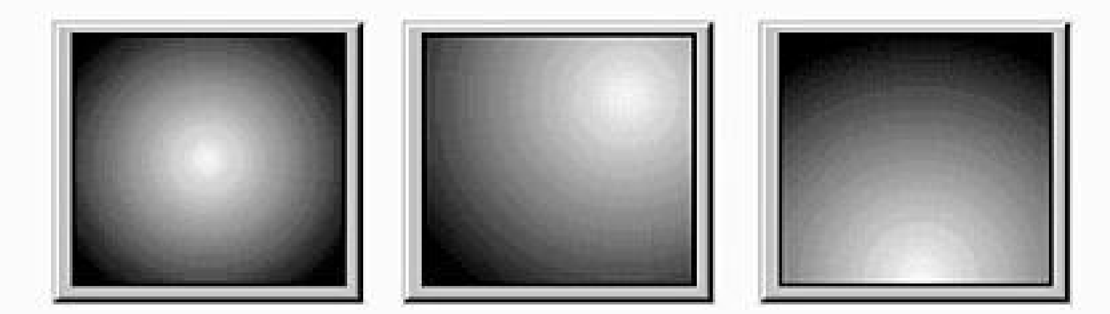


Nesse quadro de cor você pode fazer alterações com o mouse dependendo do tipo de dégradé escolhido, veja os tópicos a seguir para se familiarizar com os comandos:

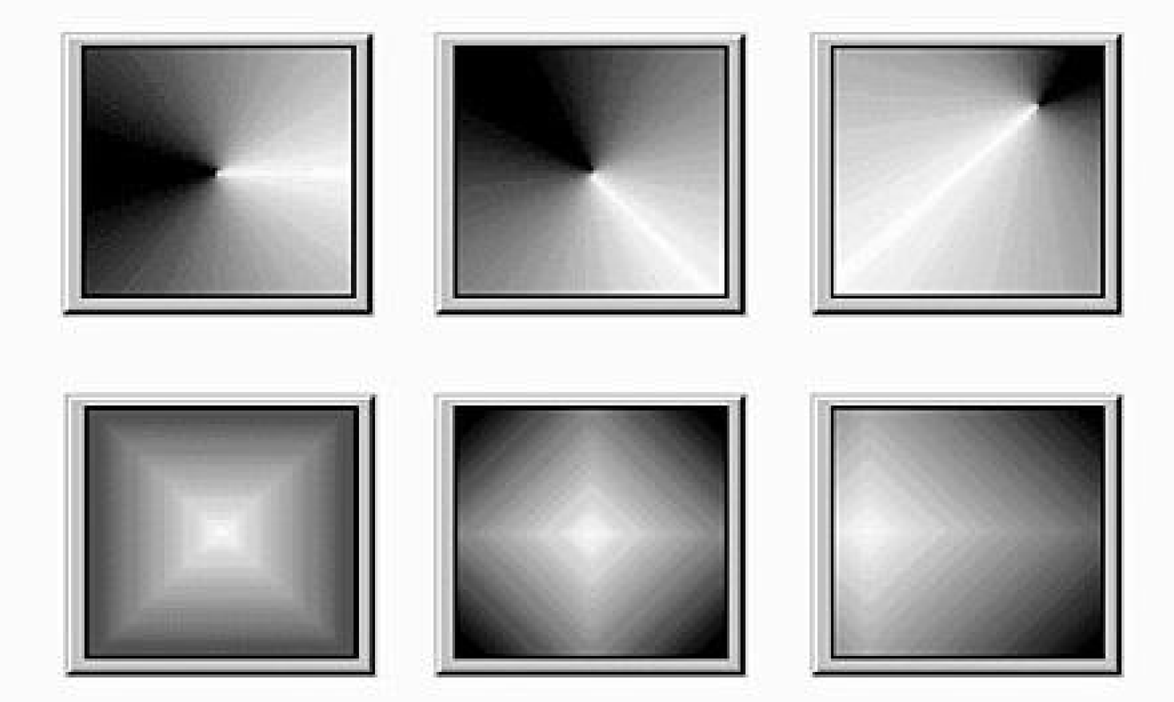
- Utilizando o dégradé linear você pode alterar o ângulo em que o dégradé ocorre. Para isso, posicione o ponteiro do mouse sobre o quadrado de amostra; o ponteiro se transformará em uma cruz. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado, arraste o ponteiro do mouse em movimento circular para uma posição onde você deseja que o dégradé flua. Libere o botão do mouse, você deve ter alterado o ângulo do dégradé.



- Utilizando o dégradé radial você pode alterar o deslocamento do ponto central. Para isso, posicione o ponteiro do mouse sobre o quadrado de amostra, dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado, você verá que o centro do dégradé se encontra com a cruz do mouse. Esse é o ponto central do dégradé radial. Arraste o mouse para uma posição onde você deseja que fique o ponto central do dégradé e libere o mouse.



➢ Utilizando tanto o dégradé cônico como o quadrado, você pode alterar o ângulo do dégradé e também o deslocamento do ponto central. Para alterar o ângulo do dégradé, dê um clique com o botão direito do mouse e proceda como no dégradé linear. Para alterar o deslocamento do ponto central, dê um clique com o botão esquerdo do mouse e proceda como no dégradé radial.



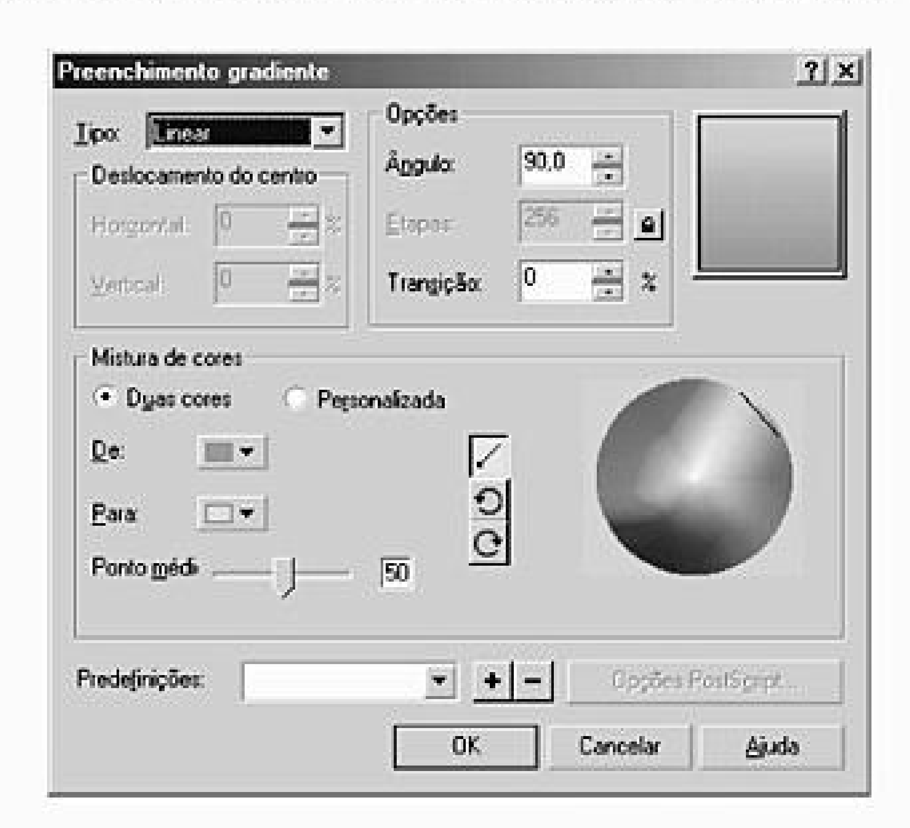
Você pode fazer as alterações citadas anteriormente de forma precisa, utilizando as caixas de valores das seções *Opções* e *Deslocamento do centro*.

Para mudar as cores do dégradé proceda da seguinte forma:

1. Na seção *Mistura de cores* certifique-se de que a opção *Duas cores* esteja marcada.
2. Dê um clique na seta da caixa de listagem de cores para a cor *De*.
3. Dê um clique na cor laranja.
4. Dê um clique na seta da caixa de listagem de cores para a cor *Para*.
5. Dê um clique na cor amarela.

6. Escolha um dégradé linear com um ângulo de 90 graus.

Sua tela deverá estar similar à mostrada a seguir.

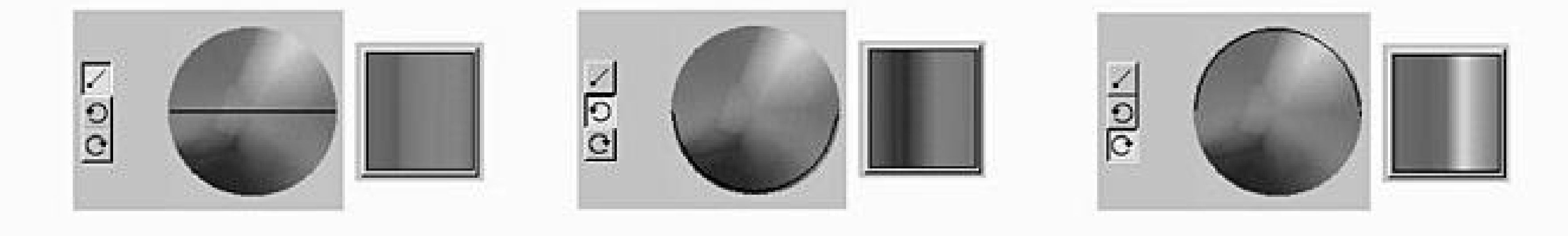


Você acaba de criar uma cor de pôr-de-sol. Que poderá ser aplicada a qualquer objeto.

A barra deslizante *Ponto médio* determina quanto de uma cor e quanto de outra devem estar presentes no dégradé. No caso da cor de pôr-do-sol criada anteriormente, utilize a barra deslizante para aplicar mais amarelo ou mais laranja ao seu dégradé.

Mude as cores para azul e vermelho. Do lado direito das opções de cores e da barra deslizante você encontrará três botões e um disco de cores. No disco de cores você encontrará uma linha que vai da cor azul até a cor vermelha.

Essa linha representa a transição da cor inicial até a cor final do dégradé. Se você der um clique no botão com uma seta desenhada no sentido anti-horário, notará que a linha reta fica curva e que as cores sofreram uma ligeira alteração. Se você der um clique no botão com uma seta desenhada no sentido horário, notará que a linha curva inverterá o sentido e, que seu dégradé terá uma transição do azul para o vermelho mas passando por todas as cores do disco representadas pela linha curva.



Você pode também personalizar o dégradé de acordo com a sua conveniência. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Na seção *Mistura de cores* dê um clique na opção *Personalizada*.

Sua tela deverá ficar como à da figura a seguir:



Você poderá usar um dégradé personalizado com qualquer um dos tipos de dégradé.

2. No retângulo de amostra que aparece, dê um duplo clique na barra de personalização de cores, como mostrado na tela anterior.

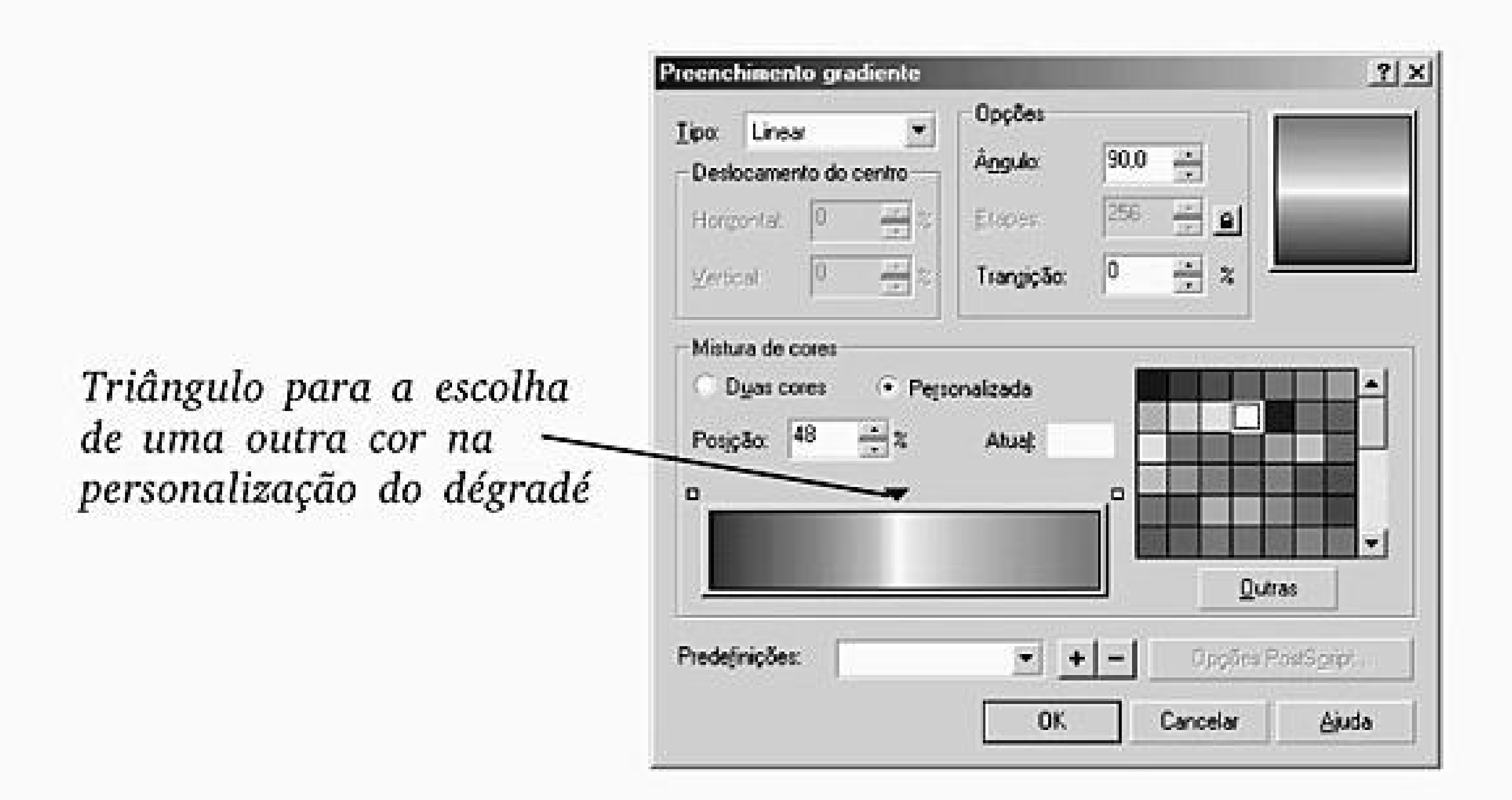
Aparecerá um triângulo preto sobre o retângulo de amostra.

3. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre o triângulo.

4. Arraste o triângulo para a direita, mais ou menos no centro.

5. Com o triângulo ainda preto, ou seja, ainda selecionado, dê um clique em qualquer cor na paleta de cores.

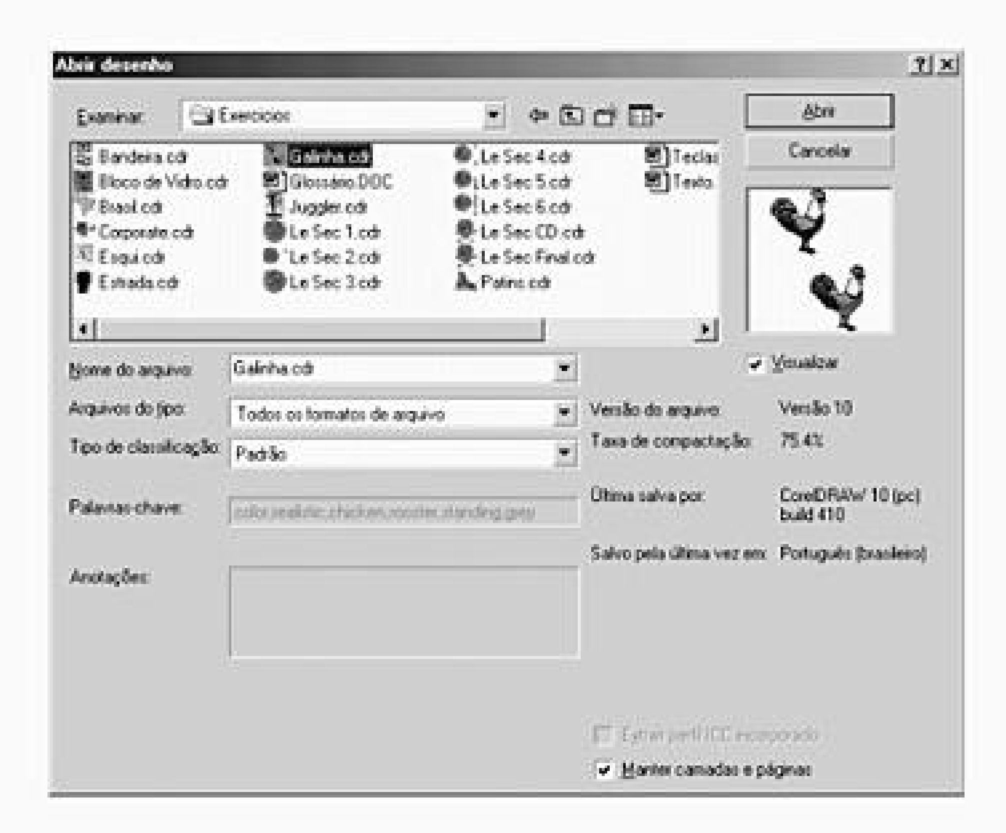
Você poderá criar vários triângulos e colocá-los na posição que desejar para criar um dégradé personalizado. Você poderá também alterar a cor inicial e final do dégradé, dando um clique no quadrado correspondente que fica nas extremidades do retângulo de amostra para selecioná-lo e, então, alterar sua cor.



Para visualizar como o dégradé pode agir em uma figura de maneira satisfatória abra o arquivo Galinha.CDR do disquete que acompanha o livro. Se você ainda não copiou os arquivos do disquete que acompanha o livro para seu disco rígido, vá para a "Introdução" deste livro e proceda como na seção "Instalando o Disquete Que Acompanha o Livro".

Proceda da seguinte forma para abrir o arquivo Galinha.CDR:

1. Com o Corel Draw 10 já aberto, dê um clique no menu *Arquivo*, em seguida na opção *Abrir*. Se o Corel Draw 10 não estiver aberto, inicie-o pelo menu *Iniciar/Programas* do Windows 95/98/Me e dê um clique no botão *Abrir gráfico* na tela de boas-vindas que aparece no início. Ambos os procedimentos abrirá a caixa de diálogo *Abrir desenho*, como mostra a figura a seguir.

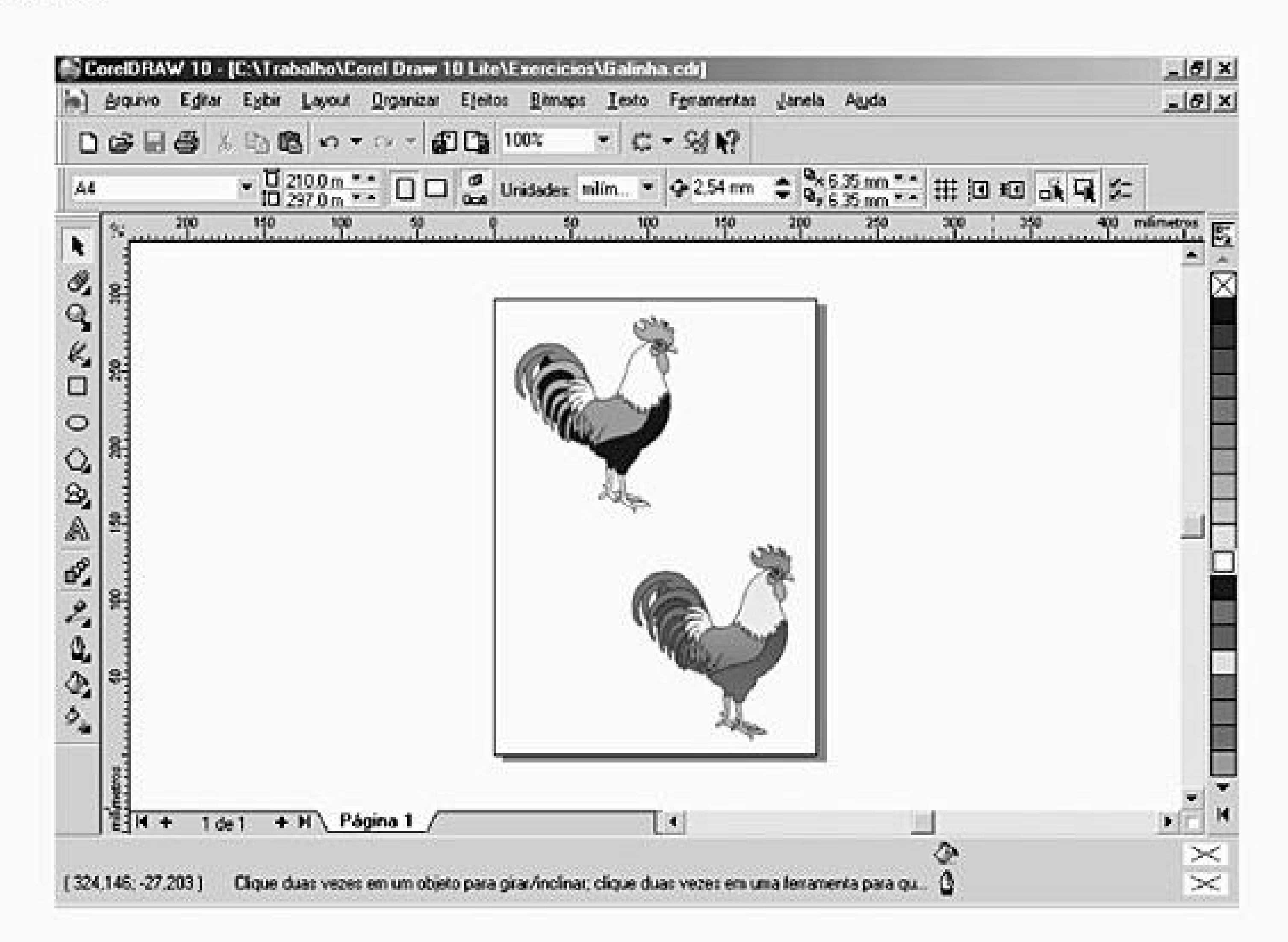


2. Dê um clique na lista suspensa *Examinar* e dê um clique na pasta *Corel Draw 10 Lite*.

3. Dê um clique no arquivo com o nome Galinha.CDR para selecioná-lo.

4. Dê um clique no botão *Abrir* para abrir o arquivo Galinha.CDR.

A figura a seguir mostra como deverá ficar sua tela depois que o arquivo for aberto.

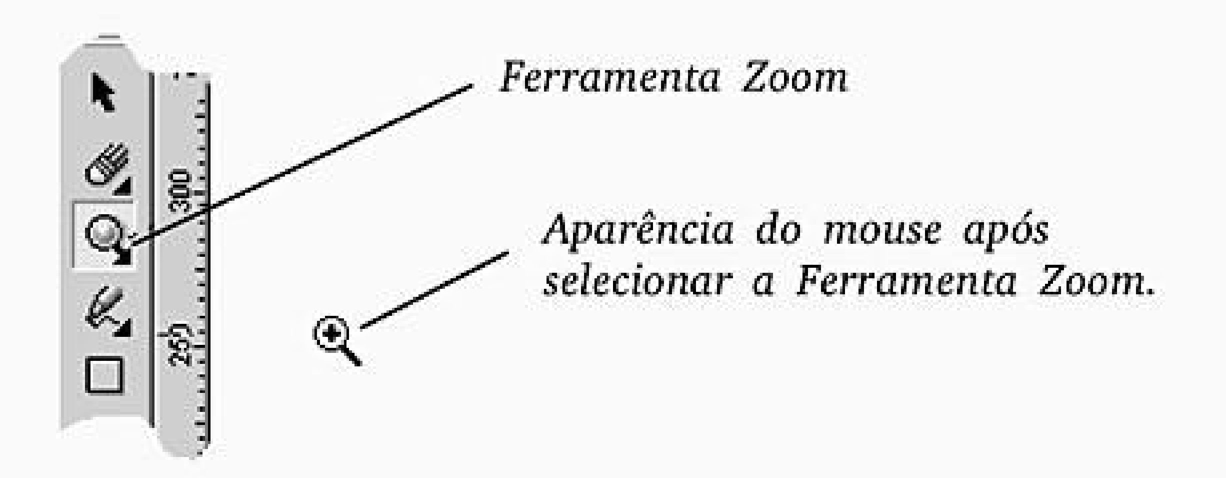


Observe que muitos objetos que compõem a figura da Galinha inferior estão com preenchimento dégradé, e que a figura inferior possui mais "vida" que a figura superior, apenas por causa dos preenchimentos. As duas figuras são as mesmas, porém a figura superior está em preto-e-branco.

Para melhor visualizar os objetos que compõem a figura da Galinha, você precisa aprender um pouco sobre a *Ferramenta Zoom*. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na *Ferramenta Zoom*.

2. Posicione o ponteiro do mouse em forma de lupa sobre a região que você quer ampliar, no nosso caso sobre a cabeça e pescoço da galinha da parte inferior da página.



3. Dê um clique nessa região.



Você notará que a visualização foi ampliada e você consegue ver com mais detalhes a região da cabeça da galinha. Se você continuar dando cliques sobre a cabeça da galinha irá ampliar cada vez mais a visualização.

Esse método de ampliação aumenta a visualização de 100% em 100% até atingir o valor absurdo de 405651% de ampliação.

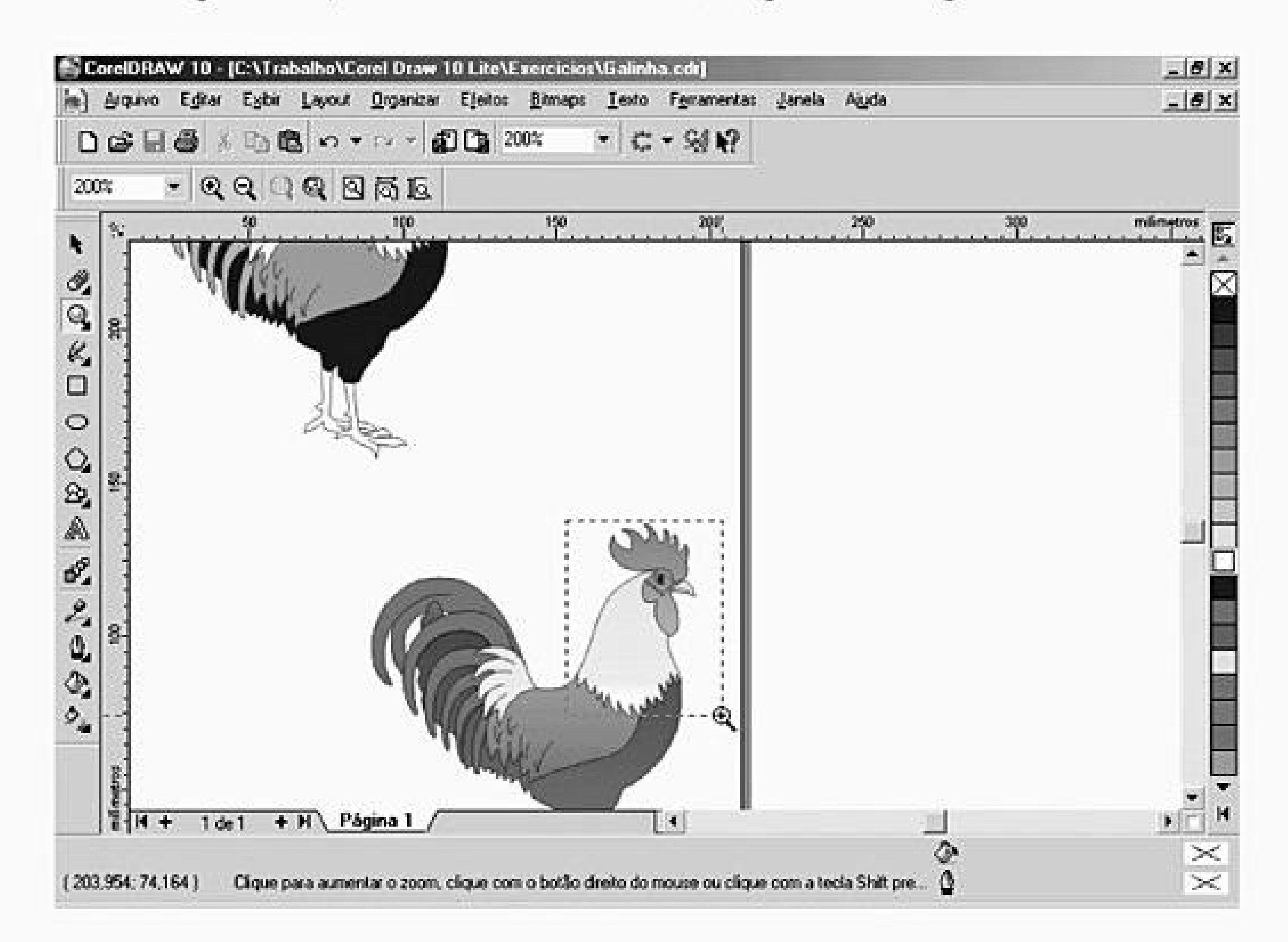
Para diminuir a visualização reduzindo o zoom, basta pressionar o botão *Menos zoom* na Barra de propriedades (o desenho da lupa com o sinal de subtração). O botão *Menos zoom* diminui a visualização um nível, ou seja, ele volta para a visualização que estava antes da aplicação do zoom para aumentar.

Observe na Barra de ferramentas *Padrão*. Ela contém uma lista suspensa chamada *Níveis de zoom* que traz alguns valores e opções de zoom que você pode selecionar.

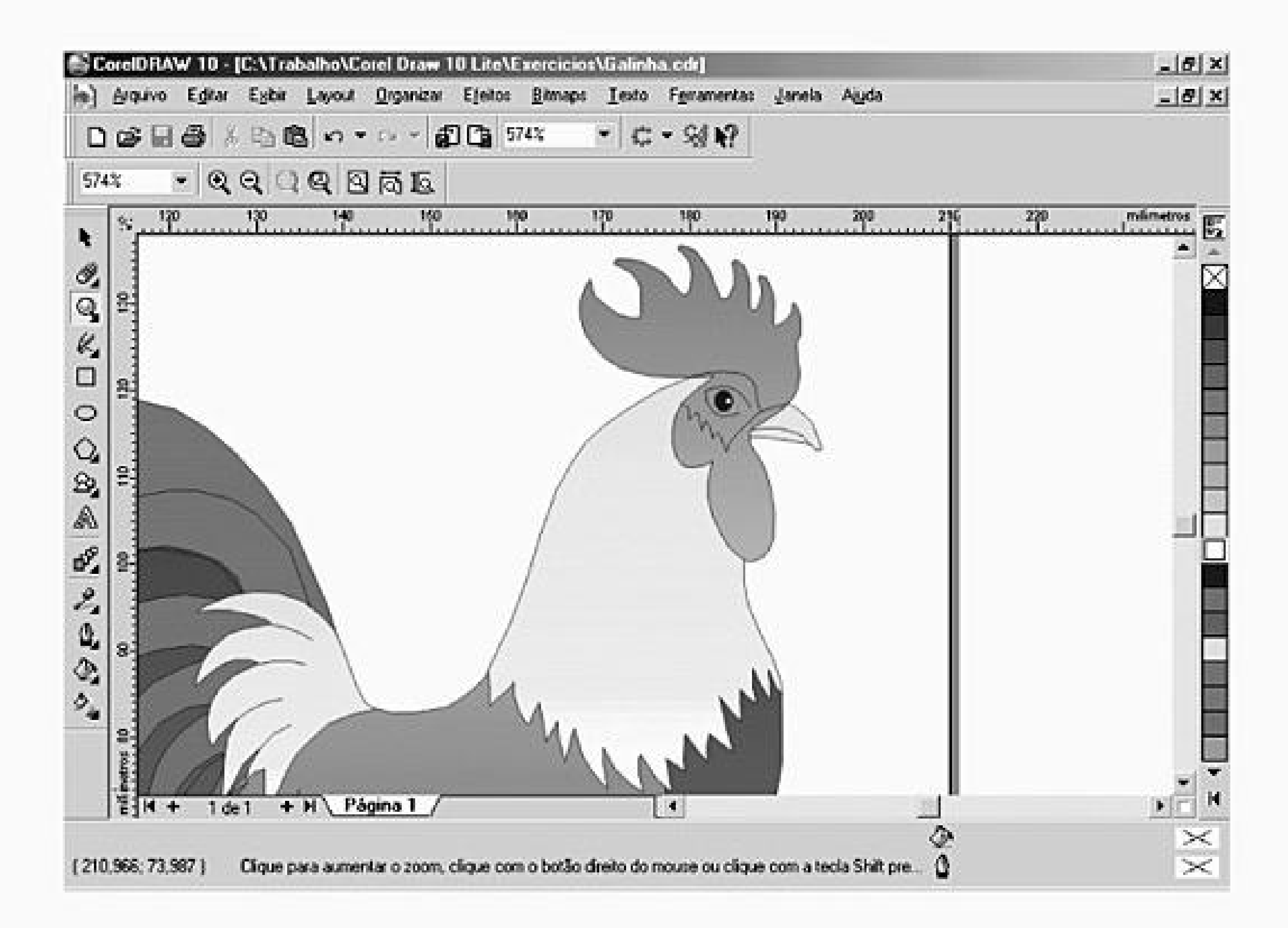


Você pode ampliar uma área específica do seu desenho. Para isso proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na *Ferramenta Zoom*.
2. Posicione o ponteiro do mouse sobre a cabeça da galinha para ampliar a região da cabeça e do pescoço.
3. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado enquanto arrasta uma moldura em volta da região da cabeça e do pescoço da galinha, conforme mostra a figura a seguir:



4. Libere o botão do mouse. Sua Galinha deve estar como mostra a figura a seguir.



Observe a lista *Níveis de zoom* na Barra de ferramentas *Padrão* e você verá o quanto ampliou a figura.

Você pode utilizar as opções da Barra de propriedades para ampliar de diversas maneiras diferentes. Elas funcionam como o próprio nome diz. Você pode utilizar as opções de zoom a qualquer momento durante o seu trabalho para ver detalhes dos objetos ou para ter uma visão global.

Experimente as diversas formas de zoom para que você possa se familiarizar com os comandos.

Para que você possa ver como foi utilizado o preenchimento dégradé na galinha, dê um clique no objeto desejado e abra a caixa de diálogo *Preenchimento gradiente*. Você verá como o preenchimento dégradé foi aplicado naquele objeto específico.

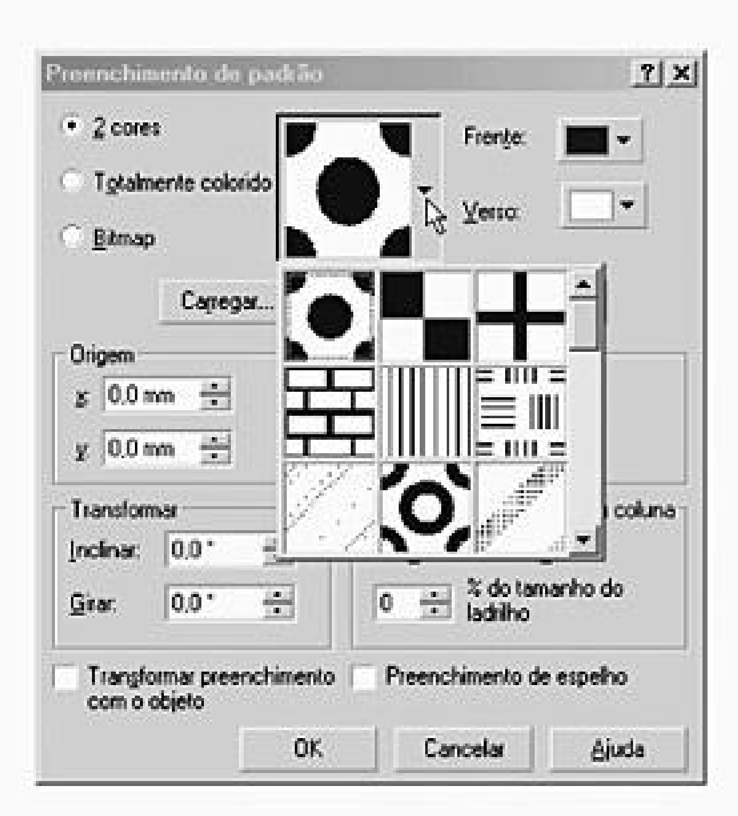
Se você quiser, poderá utilizar a galinha superior para treinar a aplicação de preenchimentos dégradé.

Aplicando Preenchimento de Padrão

Os preenchimentos de padrão são divididos em três grupos:

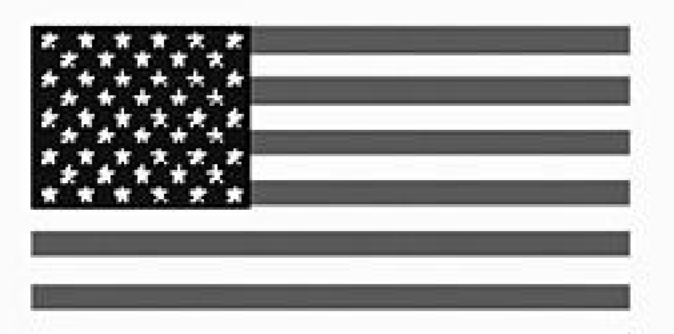
2 cores — Aplica um padrão repetido de imagem de 2 cores, semelhante ao usado em papel de parede. Para aplicar o padrão a um desenho proceda da seguinte forma:

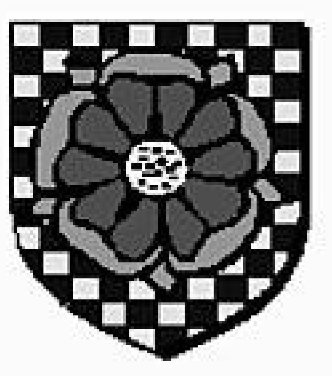
1. Desenhe um polígono na página.
2. Dê um clique na *Ferramenta Preenchimento*.
3. No menu desdobrável que aparece, dê um clique no botão *Caixa de diálogo Preenchimento de padrão*.
4. Certifique-se de que a opção *2 cores* esteja selecionada.
5. Dê um clique no botão central (o botão grande que aparece já com um padrão selecionado). Uma lista suspensa de tipos de padrões aparecerá. A caixa de diálogo mostrada a seguir será apresentada.



6. Na lista de padrões dê um clique no padrão que mais lhe agradar.
7. Para alterar as cores, dê um clique na lista suspensa *Frente* para escolher a cor da frente. Dê um clique na lista suspensa *Verso* para escolher a cor do fundo.
8. Dê um clique no botão *OK* para aplicar o preenchimento no polígono desenhado, ou em qualquer outra forma.

Esses padrões de 2 cores podem ser utilizados para diversos objetivos, tais como preenchimentos de brasões e bandeiras, como mostra a figura a seguir.

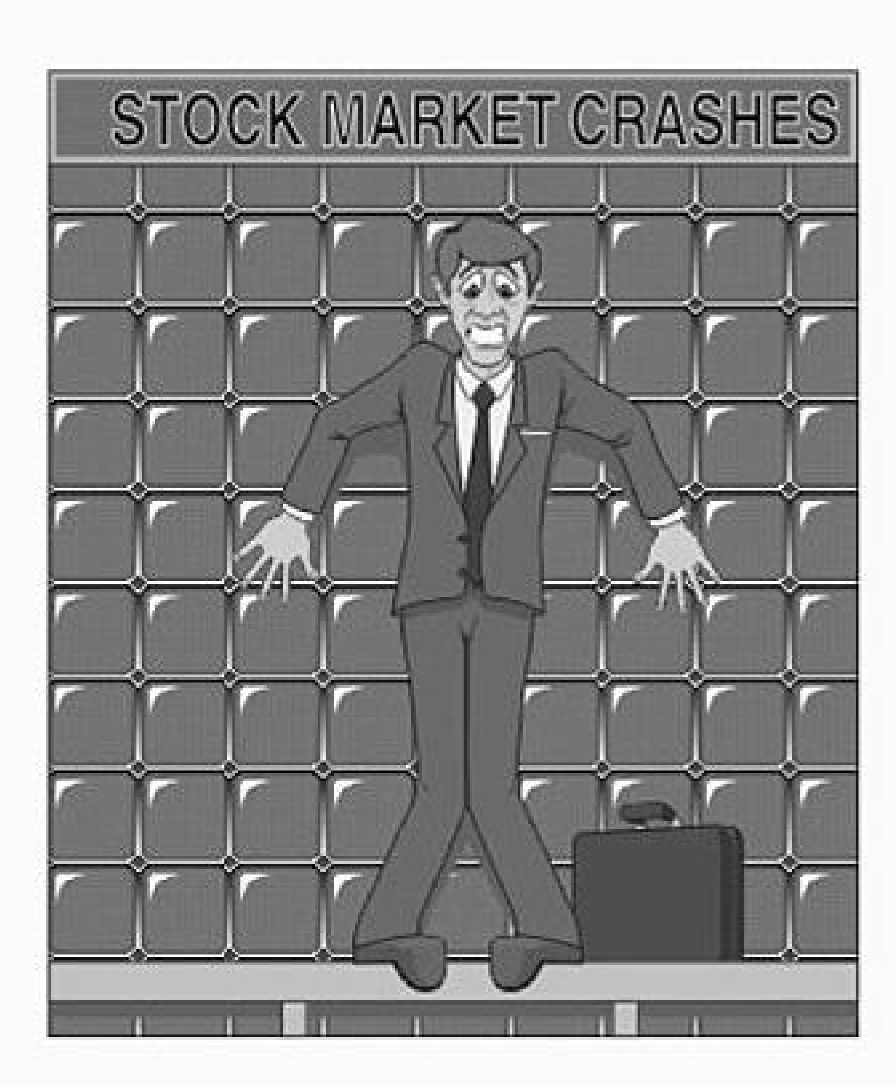




Experimente um pouco outros padrões e teste as diversas opções que a caixa de diálogo lhe oferece.

Totalmente colorido — Aplica um padrão repetido de imagem vetorial colorida, semelhante ao de 2 cores, porém este é colorido e não é bitmap.

Para aplicar este padrão, o procedimento é o mesmo do padrão de 2 cores, basta certificar-se de marcar a opção *Totalmente colorido* na caixa de diálogo *Padrão*, escolher o padrão desejado e pronto. A figura a seguir mostra um padrão totalmente colorido de blocos de vidro aplicado ao fundo do desenho.



Se você quiser ver o padrão totalmente colorido aplicado na figura acima abra o arquivo Bloco de Vidro.CDR que vem no disquete que acompanha o livro.

Bitmap — Aplica um padrão repetido de imagem bitmap, como uma fotografia eletrônica por exemplo.

Para aplicar este padrão, o procedimento é o mesmo dos outros dois padrões. Basta certificar-se de selecionar a opção *Bitmap* na caixa de diálogo *Preenchimento de padrão* antes de escolher o padrão desejado.

Todos os três padrões de preenchimento possuem opções que permitem especificar a origem do padrão na figura, o tamanho do padrão, a inclinação e o ângulo desse padrão e se terá algum deslocamento ou não, que se repetirá no objeto aplicado. Experimente utilizar esses padrões de diversas maneiras diferentes para treinar.

Aplicando Preenchimento de Textura

Preenchimentos de textura são imagens fractais que tornam o aspecto do desenho mais realista. Preenchimentos que seriam muito trabalhosos e difíceis de serem criados sem este poderoso recurso do Corel podem ser obtidos facilmente com o preenchimento de textura.

Para aplicar preenchimentos de textura, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um objeto na página.
2. Dê um clique na *Ferramenta Preenchimento.*
3. No menu desdobrável que aparece, dê um clique no botão *Caixa de diálogo preenchimento de textura.* Aparecerá a caixa de diálogo *Preenchimento de textura* com uma textura selecionada.
4. Certifique-se de que na lista suspensa *Biblioteca de texturas* a biblioteca *Estilos* esteja selecionada. Você poderá escolher qualquer uma das bibliotecas para aplicar em seus desenhos.
5. Na caixa *Lista de texturas* role para encontrar a textura *Céu 2 Cores.* Você verá a caixa de diálogo como na figura a seguir.



6. Dê um clique em *OK* e sua textura será aplicada ao objeto selecionado.

Observe que abaixo da *Lista de texturas* há um quadrado de amostra, para que você possa visualizar a textura antes de aplicá-la, e um botão *Visualizar*.

No lado direito da caixa de diálogo existe uma série de atributos, que dependem do tipo de textura selecionada. Do lado de cada atributo você encontra um botão com o desenho de um cadeado.

No caso do exemplo que estamos usando, ou seja, a textura *Céu 2 Cores*, o único cadeado que está aberto é o cadeado correspondente ao atributo *Textura nº*. Quando o cadeado está aberto, esse atributo se altera aleatoriamente e automaticamente quando você dá um clique no botão *Visualizar*, alterando assim a imagem da textura.

Você pode abrir quantos cadeados quiser, mas pode também alterar um atributo sem precisar abrir o cadeado. Por exemplo, se você alterar o azul da cor do céu, para uma cor cinza e der um clique no botão *Visualizar*, seu céu ficará semelhante ao céu nublado.

Se você quiser ver o resultado de um preenchimento de textura tipo céu aplicado a um desenho, abra o arquivo Esqui.CDR que vem no disquete que acompanha o livro.

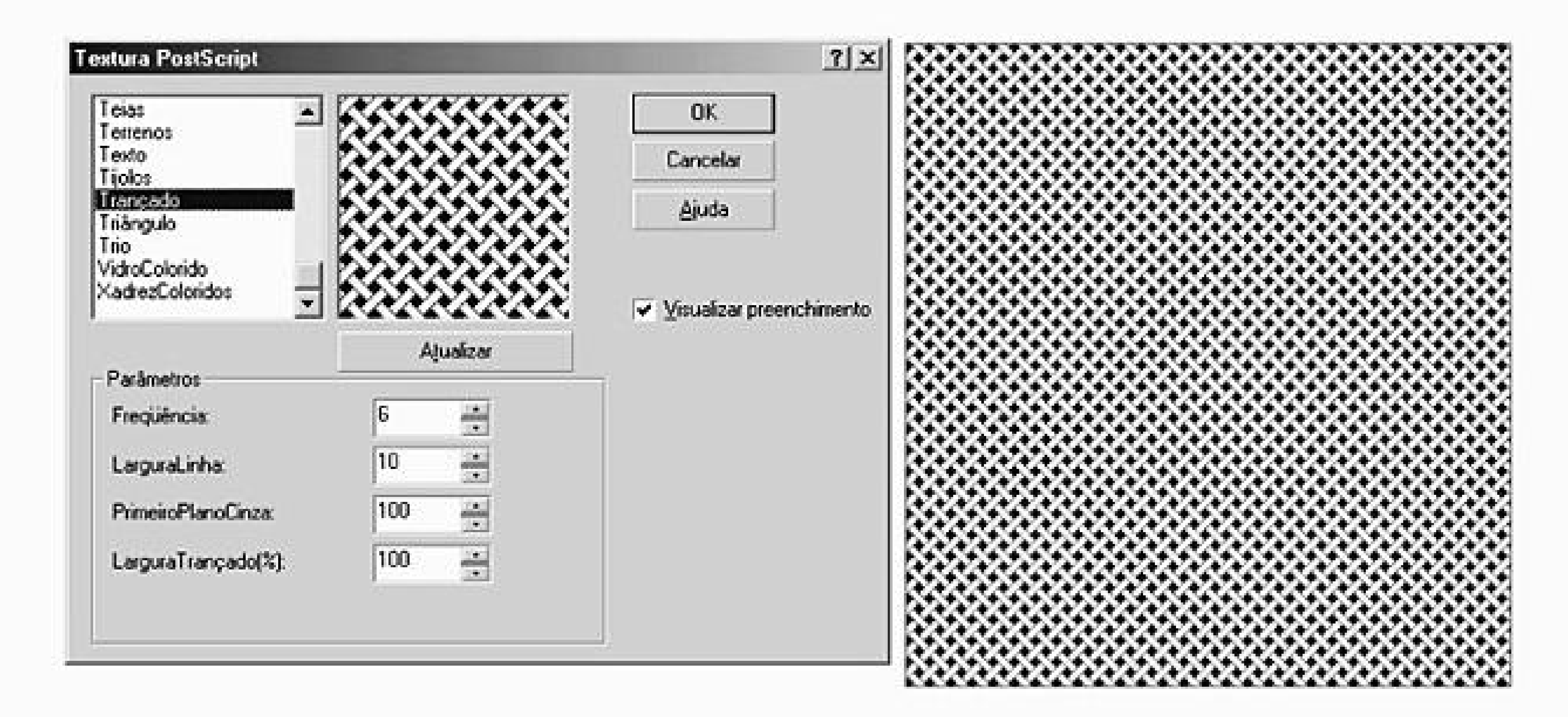
Convidamos você a praticar mais um pouco com as texturas existentes, mas não se perca, pois as texturas permitem milhões, por que não dizer quatrilhões de possibilidades diferentes de preenchimentos.

Aplicando Preenchimento PostScript

Este tipo de preenchimento é semelhante ao preenchimento de textura, é muito mais rápido para ser impresso e trabalhado em um birô de serviços, pois utiliza uma linguagem de programação própria (linguagem PostScript). Porém, só poderá ser impresso em impressoras do tipo PostScript.

Para visualizar os preenchimentos PostScript, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo na página.
2. Dê um clique na *Ferramenta Preenchimento*.
3. No menu desdobrável que aparece, dê um clique no botão *Caixa de diálogo Preenchimento PostScript*.
4. Na caixa de diálogo *Textura PostScript* que aparece, dê um clique na caixa de seleção *Visualizar preenchimento* para ativá-la.
5. Escolha uma das texturas PostScript que lhe agradar.
6. Dê um clique no botão *OK*.



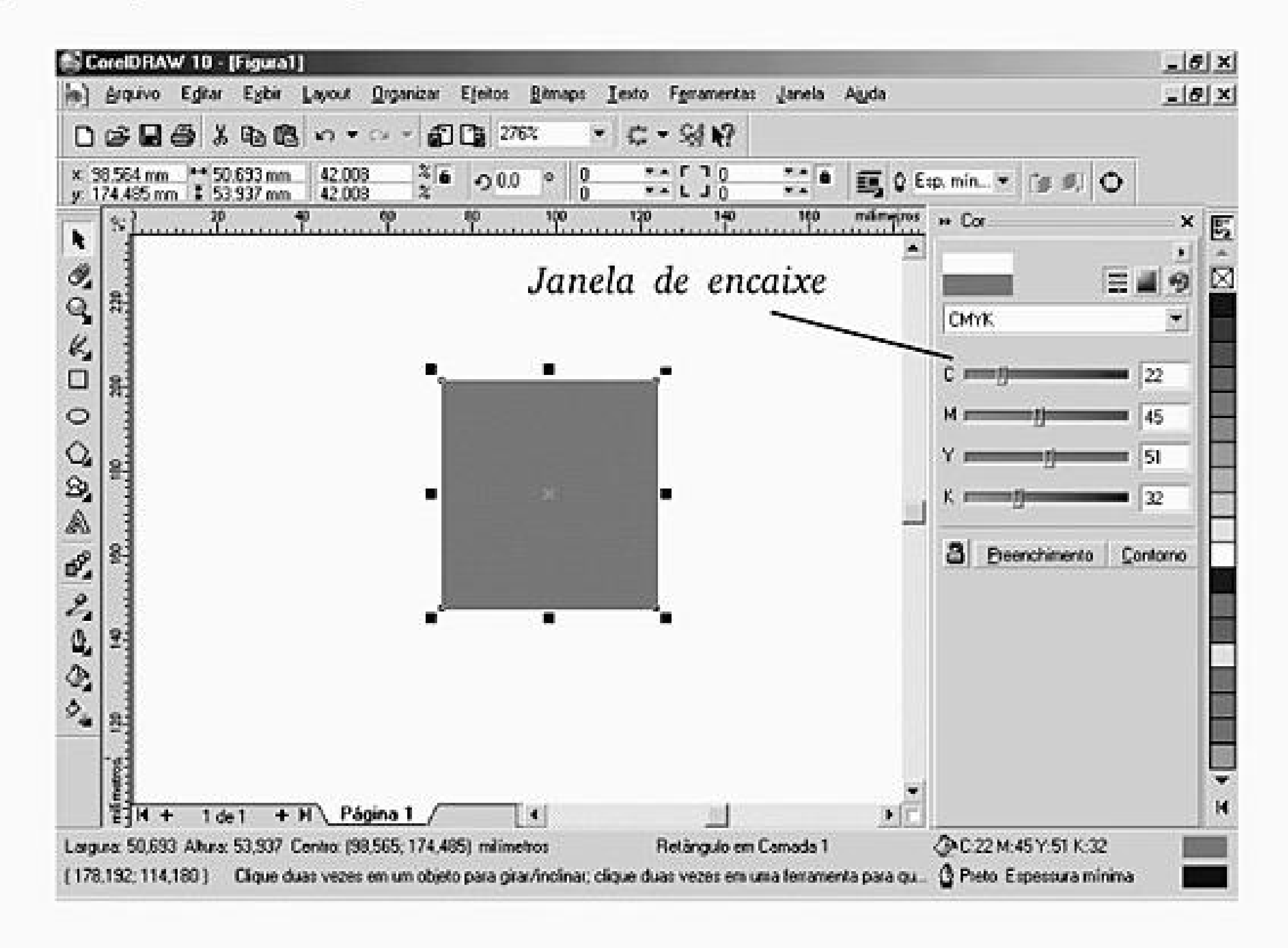
Para visualizar o preenchimento PostScript aplicado a um objeto na página, você deverá estar usando a visualização Aperfeiçoado. Para isso proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique no menu *Exibir*.
2. Escolha o modo de visualização *Aperfeiçoado*.

Agora você verá o preenchimento PostScript na tela. Se o seu computador for lento, a atualização da tela nesse modo pode demorar um pouco.

Depois do preenchimento PostScript, no menu desdobrável da *Ferramenta Preenchimento* existe um botão com um X grande com o nome *Sem preenchimento*. Esse botão retira qualquer preenchimento que possa existir no objeto selecionado.

Depois de *Sem preenchimento*, existe um botão que abre a *Janela de encaixe Cor*. Esta *Janela de encaixe* permite que você trabalhe com cores de preenchimento uniforme e com cores de contorno, a janela permanecendo na tela para rápida utilização.



Depois desse passeio pelo mundo dos preenchimentos, finalmente entraremos nos contornos dos objetos.

Alterando os Atributos do Contorno

A *Ferramenta Contorno* está logo acima da ferramenta de preenchimento na caixa de ferramentas. Um clique nessa ferramenta também abrirá um menu desdobrável.



Analisando o menu desdobrável dessa ferramenta da direita para a esquerda você verá que o primeiro botão é o que abre a janela de encaixe, vista anteriormente. Os oito botões da esquerda do menu desdobrável são espessuras predefinidas do Corel Draw 10. Basta dar um clique e a espessura estará aplicada ao objeto selecionado, que da esquerda para a direita são:

Sem contorno — não aplica contorno algum ao objeto.

Espessura Mínima de Contorno — aplica a menor espessura disponível de contorno ao objeto.

Contorno de 1/2 Ponto — aplica uma espessura de 1/2 ponto, ou 0,176 milímetros ao objeto.

Contorno de 1 Ponto — aplica uma espessura de 1 ponto, ou 0,353 milímetros ao objeto.

Contorno de 2 Pontos (Fino) — aplica uma espessura de 2 pontos, ou 0,706 milímetros ao objeto.

Contorno de 8 Pontos (Médio) — aplica uma espessura de 8 pontos, ou 2,822 milímetros ao objeto.

Contorno de 16 Pontos (Médio-Grosso) — aplica uma espessura de 16 pontos, ou 5,644 milímetros ao objeto.

Contorno de 24 Pontos (Grosso) — aplica uma espessura de 24 pontos, ou 8,467 milímetros ao objeto.

O outro botão abre a Caixa de diálogo *Cor do contorno*, que é igual à caixa de diálogo de *Cor de preenchimento uniforme* mas com o nome de *Cor do contorno*.

O primeiro botão do menu desdobrável de contorno, o "grande sucesso" da *Ferramenta Contorno*, é o botão *Caixa de diálogo Caneta de contorno* que abre a caixa de diálogo *Caneta de contorno*, esta permite alterar vários atributos do contorno dos objetos.

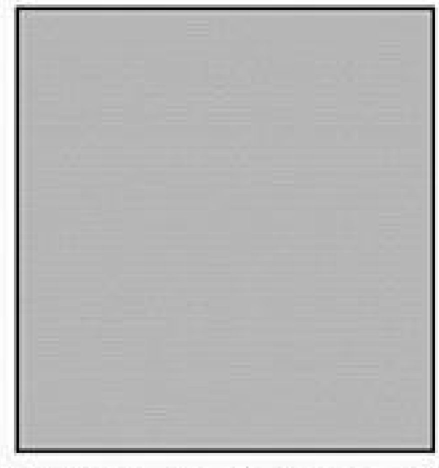
Para personalizar o contorno de objetos, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo na página.
2. Dê um clique na *Ferramenta Contorno* e outro no botão *Caixa de diálogo Caneta de contorno* para abrir a caixa de diálogo *Caneta de contorno*.

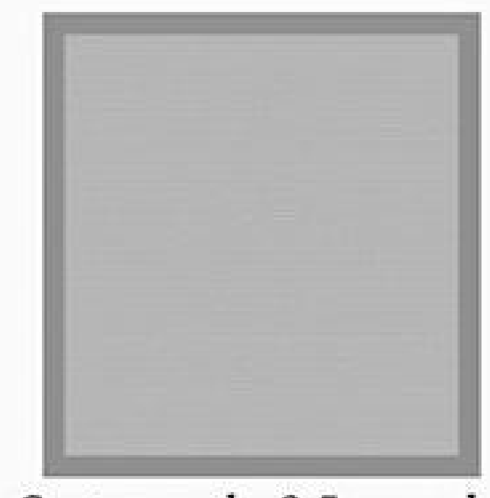


3. Dê um clique na lista suspensa de cores e escolha uma cor que lhe agrade.
4. Na caixa *Largura*, coloque a espessura que você quer para o contorno do objeto.
5. Dê um clique na lista suspensa de estilos e escolha um que lhe agrade.
6. Dê um clique no botão *OK*.

Você verá que seu objeto fica diferente. Se precisar, aplique zoom na imagem, ou observe a Barra de status para ver as informações.



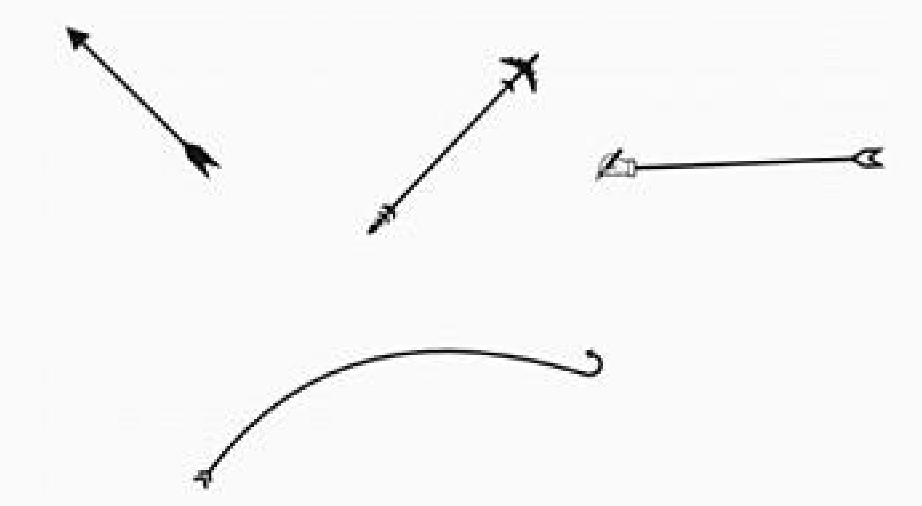
Contorno de 0,4 mm de espessura na cor preta



Contorno de 3,5 mm de espessura na cor ciano

Existem duas listas suspensas de pontas de seta na seção *Setas* da caixa de diálogo *Caneta de contorno*. A lista da esquerda coloca pontas de seta na extremidade inicial da linha e a da direita na extremidade final da linha.

Veja na figura a seguir algumas linhas com setas aplicadas a suas extremidades.

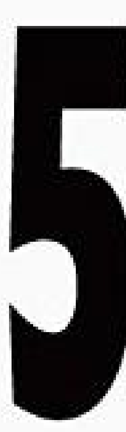


Agora você já possui habilidade suficiente para caminhar sozinho em outras opções que não comentaremos neste livro. Algumas das opções de contorno são usadas por especialistas em design e não faz parte do escopo deste livro abordá-las em detalhes. Vá por conta própria e, experimente sem receios.

No próximo capítulo você aprenderá a trabalhar com textos no Corel Draw 10. Essa ferramenta é uma das mais versáteis e poderosas do Corel e temos certeza de que lhe fascinará.



Trabalhando com Letras



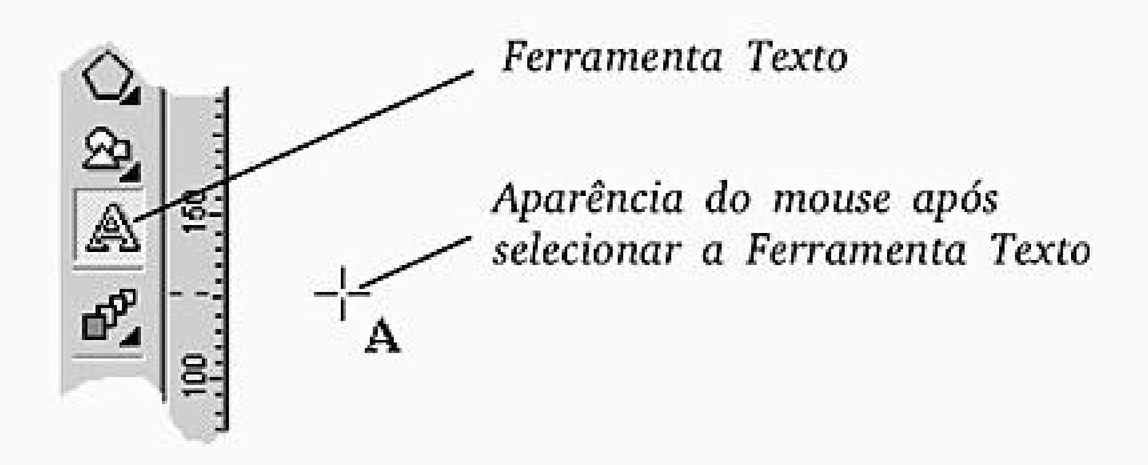
O Corel Draw 10 permite a colocação de textos na página de duas formas diferentes chamadas de *Texto Artístico* e *Texto de Parágrafo*.

O *Texto Artístico* destina-se à criação de pequenas porções de texto, às quais poderão ser aplicados efeitos gráficos especiais e recursos sofisticados.

O *Texto de Parágrafo* destina-se à criação de porções maiores de texto, possibilitando todos os recursos encontrados atualmente nos sofisticados editores de texto.

Para adicionar texto artístico à página, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na *Ferramenta Texto*. O cursor do mouse se transformará em uma cruz com a letra A no seu canto inferior direito.

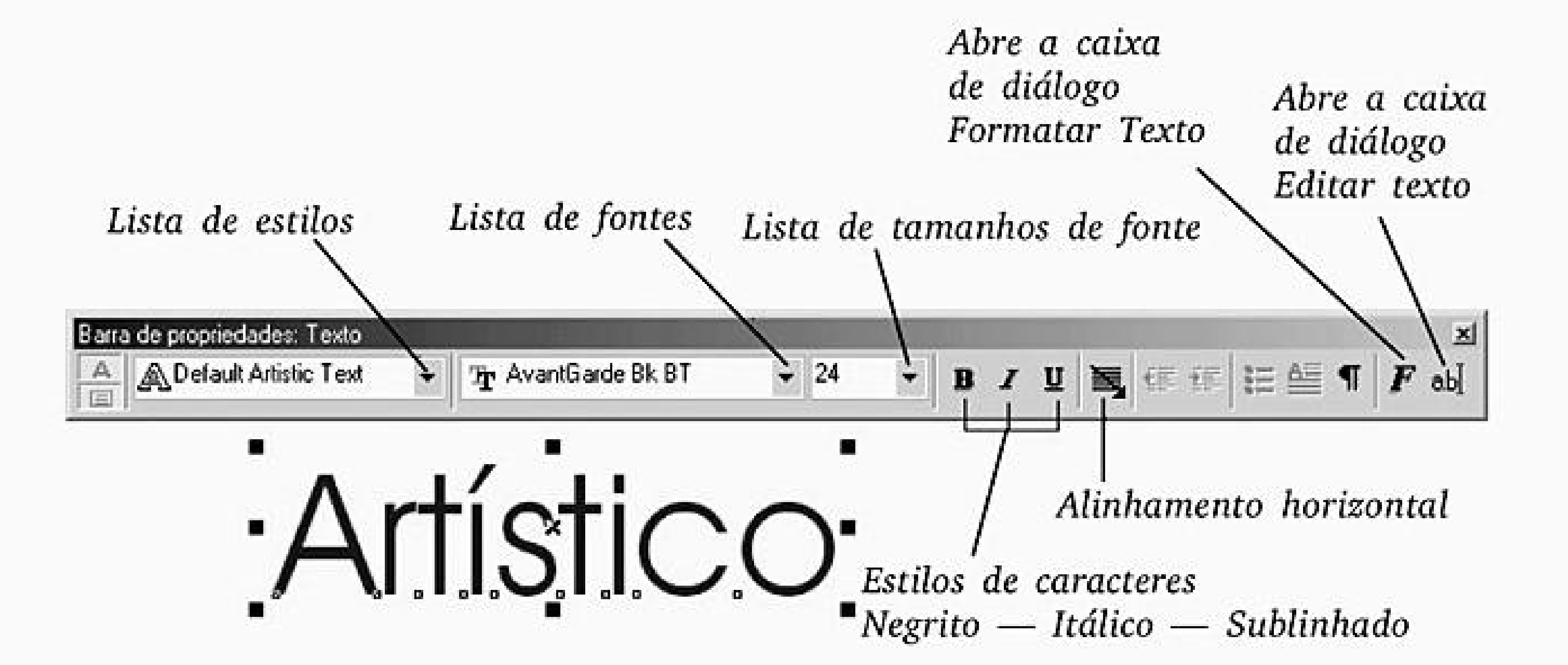


2. Posicione o ponteiro do mouse na página e dê um clique. Uma barra preta (o cursor de texto) aparecerá posicionada onde você deu o clique.

3. Comece a digitar. Digite por exemplo, **Artístico**.

O padrão do Corel Draw 10 é manter o texto na fonte AvantGarde Bk BT de 24 pontos.

4. Dê um clique na *Ferramenta Seleção*. Seu texto deverá estar selecionado como se fosse um objeto de desenho. Na figura a seguir o texto está selecionado com a *Ferramenta Seleção* e a Barra de propriedades mostra alguns comandos, os quais podem ser alterados diretamente através da mesma.



As alças de seleção funcionam no texto artístico da mesma forma como funcionam em outros objetos. Ele pode ser redimensionado, inclinado, rotacionado, enfim, pode receber todos os atributos e efeitos vistos até agora e muitos outros que veremos adiante.

Alguns atributos de formatação do texto não estão disponíveis na Barra de propriedades, assim sendo, proceda da seguinte forma:

1. Selecione o texto com a *Ferramenta Seleção*.

2. Dê um clique no botão *Formatar texto* na Barra de propriedades, ou acesse o menu Texto e escolha o comando *Formatar texto* (CTRL+T). A caixa de diálogo *Formatar texto* aparecerá. Nessa caixa

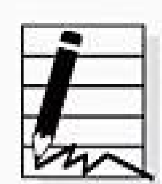
de diálogo é possível escolher diferentes tipos de formatação para serem aplicados ao texto.

O botão *Aplicar* da caixa de diálogo, permite que várias opções possam ser experimentadas, e seus resultados podem ser vistos diretamente na página. Para realmente validar as formatações escolhidas, você usará o botão OK dessa caixa de diálogo.

Seu texto ficará como escolhido. Se quiser ver mais de perto, dê um zoom para melhorar.

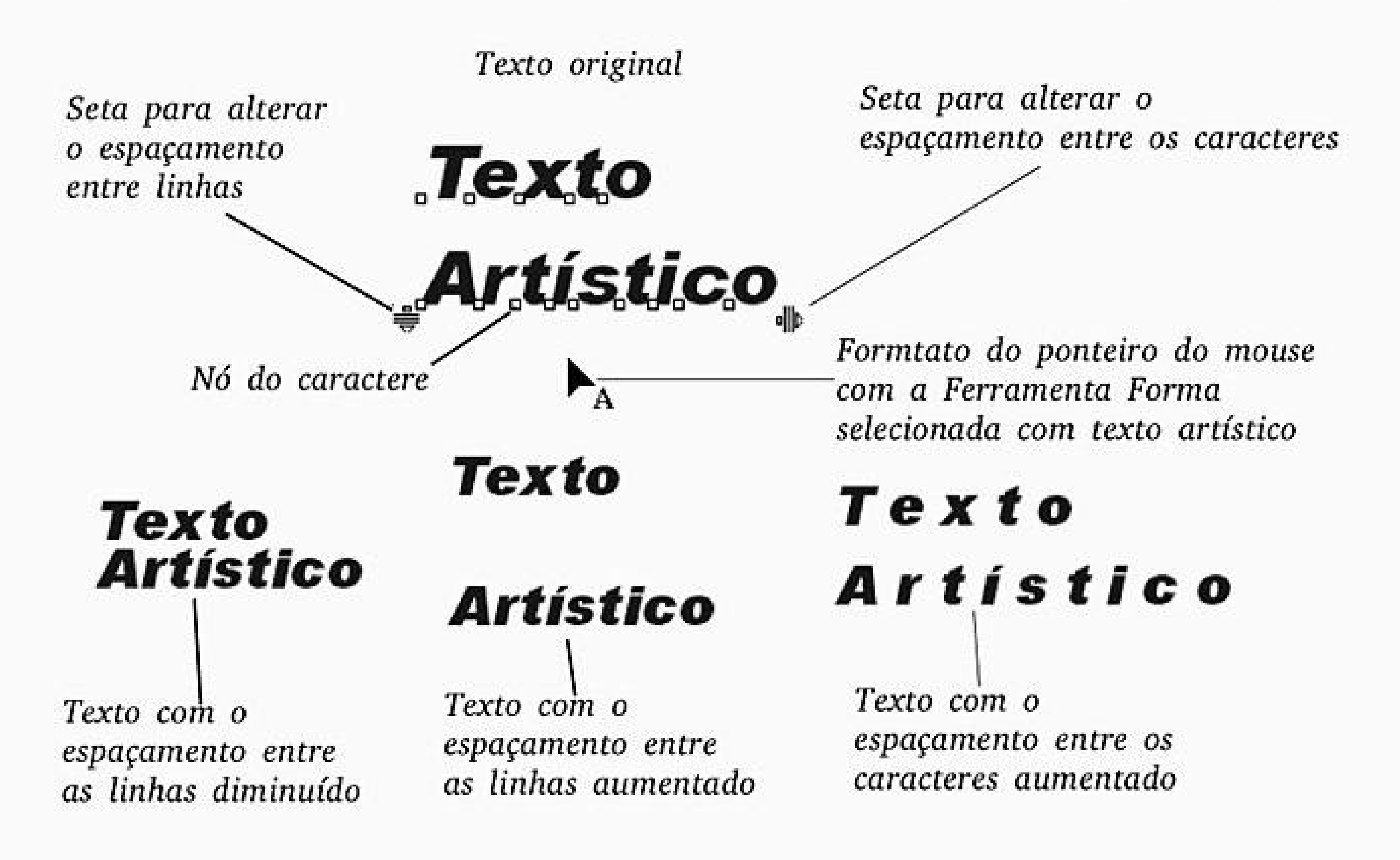
Você também pode alterar os atributos individualmente para cada caractere. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Digite um texto qualquer e selecione-o com a *Ferramenta Seleção*.
2. Dê um clique na *Ferramenta Forma*.



Para digitar na linha de baixo no mesmo bloco de texto artístico, como na figura a seguir, basta pressionar a tecla ENTER *no final da primeira linha.*

O mouse se transformará na seta da *Ferramenta Forma* com uma letra A no seu canto inferior direito. O texto ficará marcado como na figura a seguir.



3. Dê um clique sobre o nó de um dos caracteres.
4. Dê um clique em uma cor na paleta de cores. Aquele caractere individual deve ter sido preenchido.

Observe que a Barra de propriedades muda novamente quando você seleciona um caractere individualmente com a *Ferramenta Forma*.

Além dos atributos normais de texto, você pode alterar o deslocamento horizontal, o deslocamento vertical e ainda o ângulo de giro (ou rotação) do caractere selecionado individualmente.

Observe na figura seguinte o absurdo de manipulação criado. É importante salientar para que você tenha cuidado na aplicação de efeitos e utilize o seu bom senso para criar projetos atraentes, pois o Corel Draw 10 lhe permite muitas manipulações, mas não o avisa quando deve parar.



A facilidade com que o Corel permite manipular os objetos com os comandos de rotação, dimensão e inversão é fantástica. O redimensionamento e a rotação de objetos você já conhece, porém apenas para melhor ilustrar o comando de inversão mostraremos aqui, com texto artístico, mas esse comando funciona com qualquer objeto ou ilustração que você criar. Proceda da seguinte forma para inverter um objeto:

1. Digite a palavra **FANTÁSTICA.**
2. Dê um clique na *Ferramenta Seleção* e coloque-a em uma fonte de sua escolha.
3. Com o texto selecionado, posicione o mouse sobre a alça central superior. O mouse se transformará em uma seta de duas pontas.

4. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.
5. Arraste o ponteiro do mouse para baixo como mostra o objeto central da figura a seguir.





6. Libere o botão do mouse. Seu texto deverá estar invertido na vertical como mostrado no objeto inferior da figura anterior.

Observe que o texto final ficou um pouco mais longo que o texto original. Para manter a proporção exata, basta manter a tecla CTRL pressionada enquanto você executa o comando. Você notará que a moldura azul do texto saltará assim que você passar pela parte inferior do objeto original.

Para criar a inversão horizontal, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique no botão *Desfazer* na Barra de ferramentas *Padrão*. Cada vez que você pressionar o botão *Desfazer*, ele voltará o último

comando executado. Pressione-o quantas vezes for necessário para voltar o texto ao seu estado original.

2. Posicione o mouse sobre a alça central esquerda.
3. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.
4. Arraste o mouse para o lado direito até que a moldura azul do texto fique do tamanho que você desejar. (Se quiser, pode manter pressionada a tecla CTRL, como explicado anteriormente).
5. Libere o botão do mouse. Seu texto deve estar invertido na horizontal.

Para criar uma forma espelhada, basta criar uma cópia com a tecla de adição (+) do teclado numérico antes de executar o comando (a tecla + do teclado numérico cria uma cópia exatamente sobre o objeto original).

Você também pode criar uma cópia do objeto original com o próprio mouse, criando a forma espelhada ao mesmo tempo. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Digite a palavra **FANTÁSTICA** novamente.
2. Dê um clique na *Ferramenta Seleção*.
3. Pinte-a com uma cor qualquer.
4. Posicione o mouse sobre a alça central superior.
5. Mantenha pressionada a tecla CTRL, e dê um clique e mantenha o mouse pressionado.
6. Arraste o mouse para baixo até que a moldura azul apareça embaixo do objeto original. Não libere o botão do mouse ainda.
7. Com o botão esquerdo do mouse ainda pressionado, dê um clique e solte o botão direito do mouse.
8. Agora libere o botão esquerdo do mouse e solte a tecla CTRL. Você deve ter criado uma cópia espelhada na vertical.
9. Pinte-a de uma cor diferente da original

A técnica de criar cópias com o botão direito do mouse pode ser usada sempre que você estiver movimentando, rotacionando, redimensionando, inclinando objetos, enfim, com todos os comandos utilizados com a *Ferramenta Seleção*. Veja na figura a seguir alguns exemplos do uso dessa técnica.





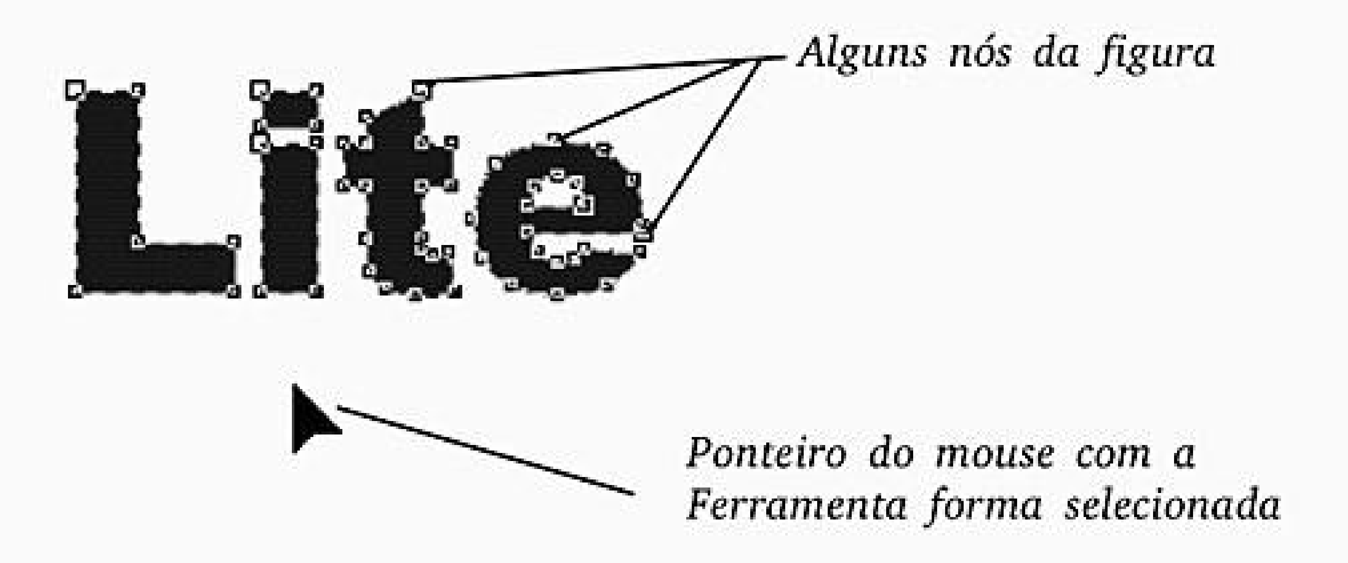




O texto artístico pode ser convertido em curvas, com isso você poderá manipular os nós individuais que formam cada letra. Quando um texto artístico é convertido para curvas, ele perde todas as propriedades que o caracterizam como texto, tais como fonte, tamanho, espaçamento etc., e torna-se um objeto gráfico.

Para transformar um texto artístico em curva, proceda da seguinte forma:

1. Digite a palavra **Lite**.
2. Formate-a com uma fonte Arial.
3. Dê um clique no menu Organizar e escolha o comando *Converter em curvas* ou pressione a tecla de atalho CTRL + Q.
4. Dê um clique na *Ferramenta Forma*. Você verá cada letra da palavra com seus respectivos nós, como na figura a seguir.



Agora você está livre para manipular a forma como quiser, criando os mais variados tipos. Novamente alertamos para que você utilize o seu bom senso. A figura a seguir mostra alguns exemplos bons, e outros nem tanto, da utilização desse comando com o texto artístico.



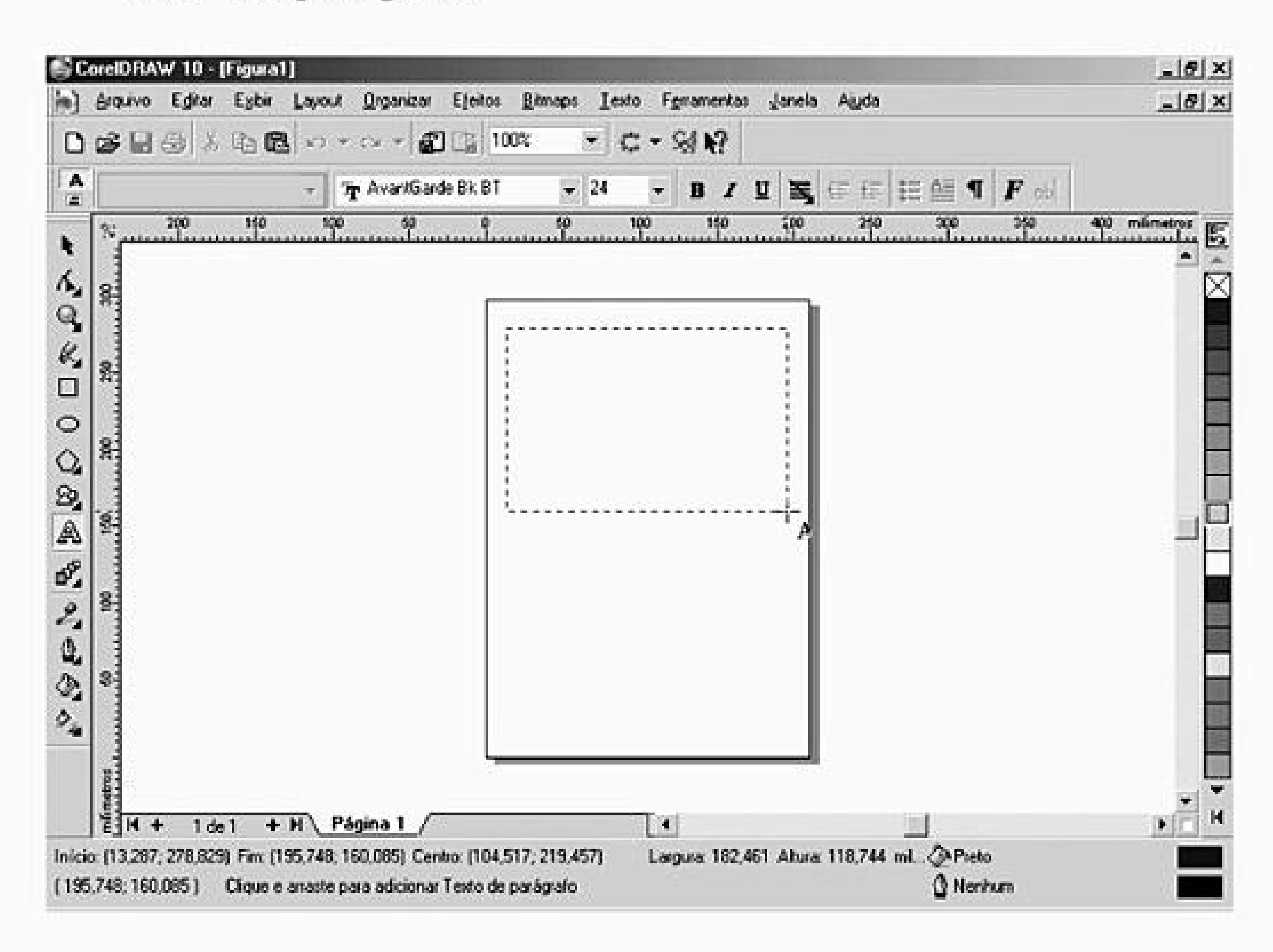
Agora que você entende melhor os mecanismos que orientam o texto artístico, chegou a hora de aprender a trabalhar com texto de parágrafo, a outra forma de adicionar texto à página. Com a mesma *Ferramenta Texto*, podemos adicionar texto de parágrafo à página. Para isso proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na *Ferramenta Texto*.

2. Leve o mouse até a página.

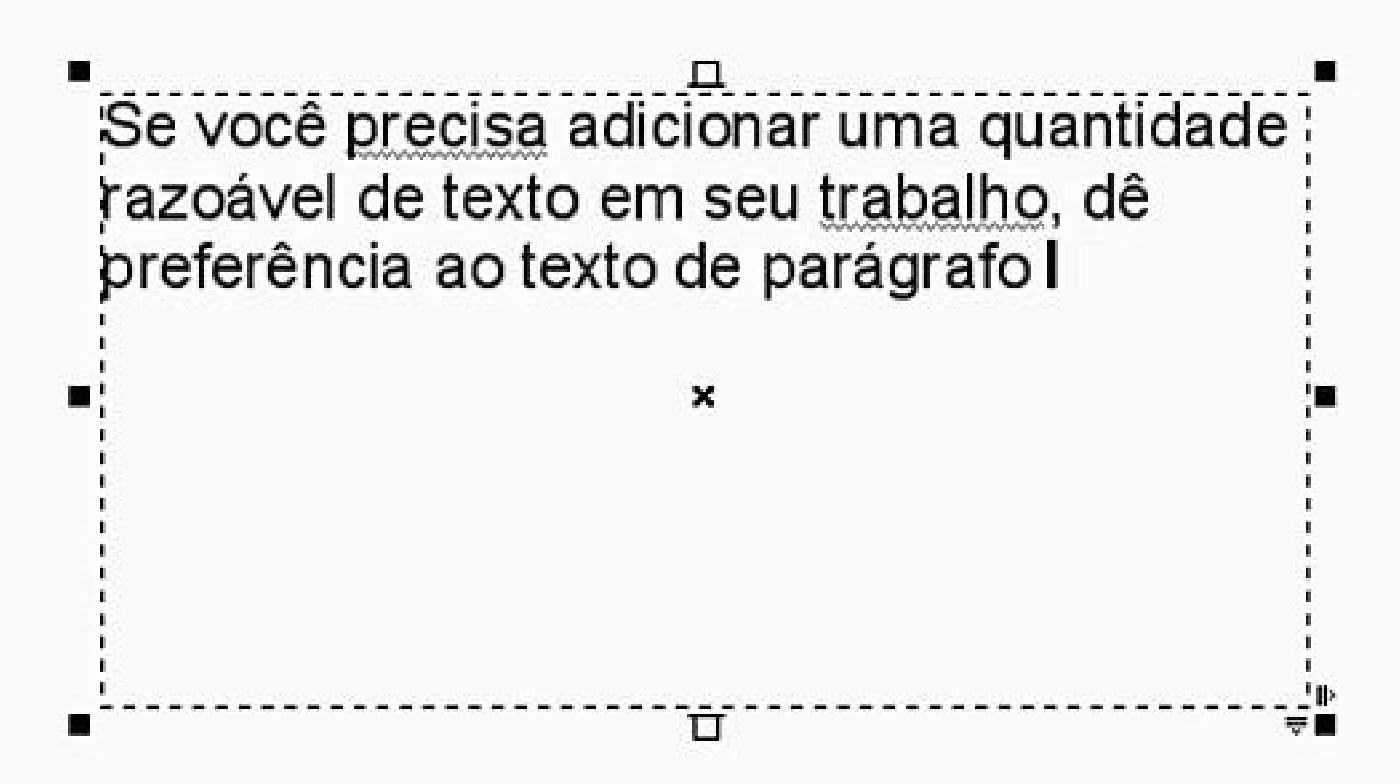
3. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.

4. Arraste o mouse para formar uma moldura, onde o texto ficará acondicionado. Aqui é que está o segredo entre texto artístico e texto de parágrafo.



5. Libere o botão do mouse e comece a digitar.

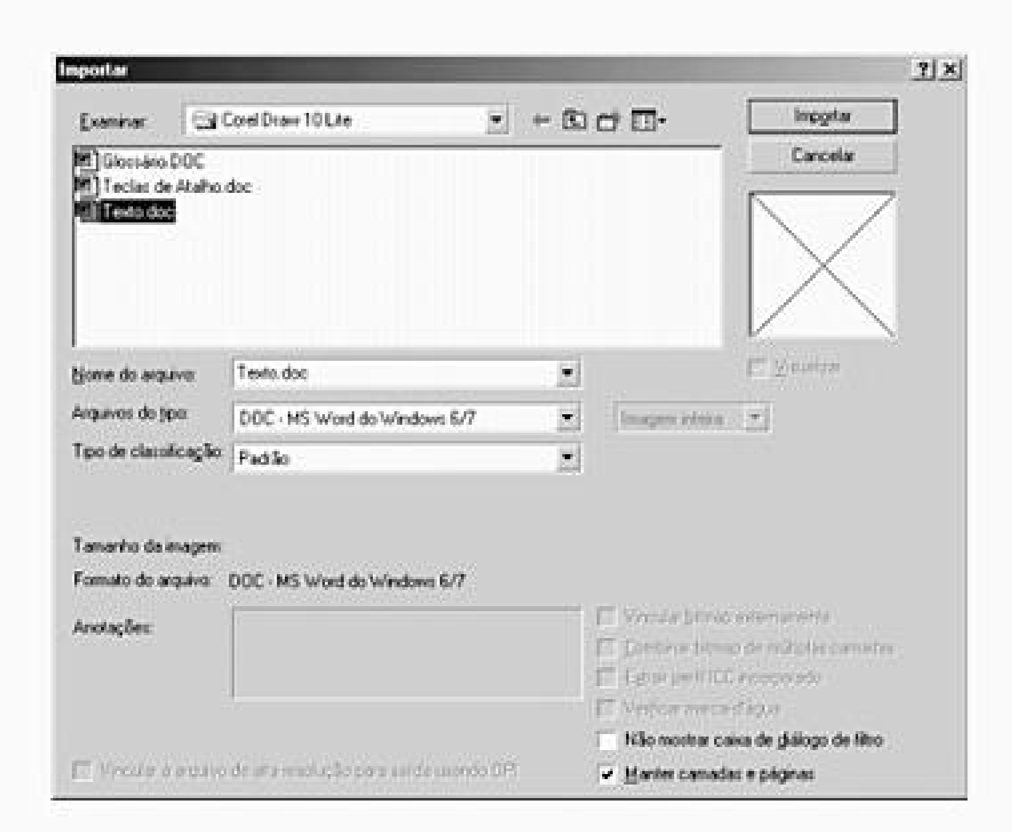
Você notará que o texto fará a quebra automática de linha quando chegar no perímetro da moldura pontilhada, exatamente como acontece nos editores de texto.



Observe as réguas verticais e horizontais e notará que elas ficam bem parecidas com as réguas do Microsoft Word ou do Corel Word Perfect. Você pode alterar alguns atributos de parágrafo diretamente nessa régua. A Barra de propriedades também fica diferente, possibilitando alterações de outros atributos do parágrafo.

Para que você possa aprimorar seus conhecimentos com o texto de parágrafo do Corel Draw 10, vamos importar um texto do Microsoft Word 97/2000 que vem no disquete que acompanha o livro. Proceda da seguinte forma:

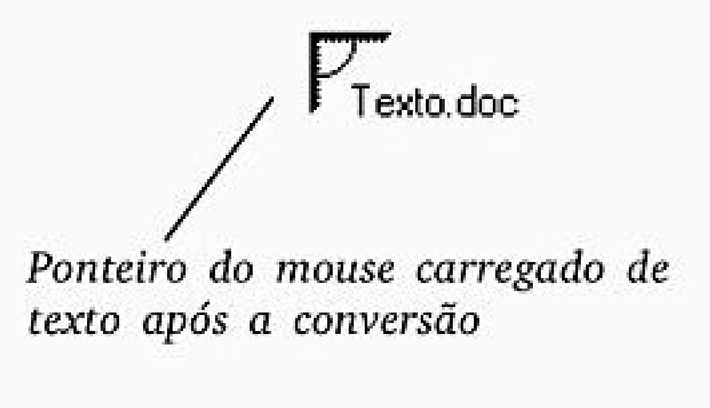
1. Inicie um arquivo novo no Corel Draw 10.
2. Dê um clique no menu *Arquivo*.
3. Dê um clique na opção *Importar*. A caixa de diálogo *Importar* aparecerá.
4. Na lista *Examinar* procure a pasta *Corel Draw 10 Lite*.
5. Na lista suspensa *Arquivos do tipo*, procure a opção *DOC — MS Word do Windows 6/7*. Você deverá ver a tela como na figura a seguir:



6. Dê um clique no arquivo *Texto.doc*, e depois dê um clique no botão *Importar*.

Aparecerá uma tela de conversão em andamento e logo em seguida o ponteiro do mouse ficará carregado com o texto:





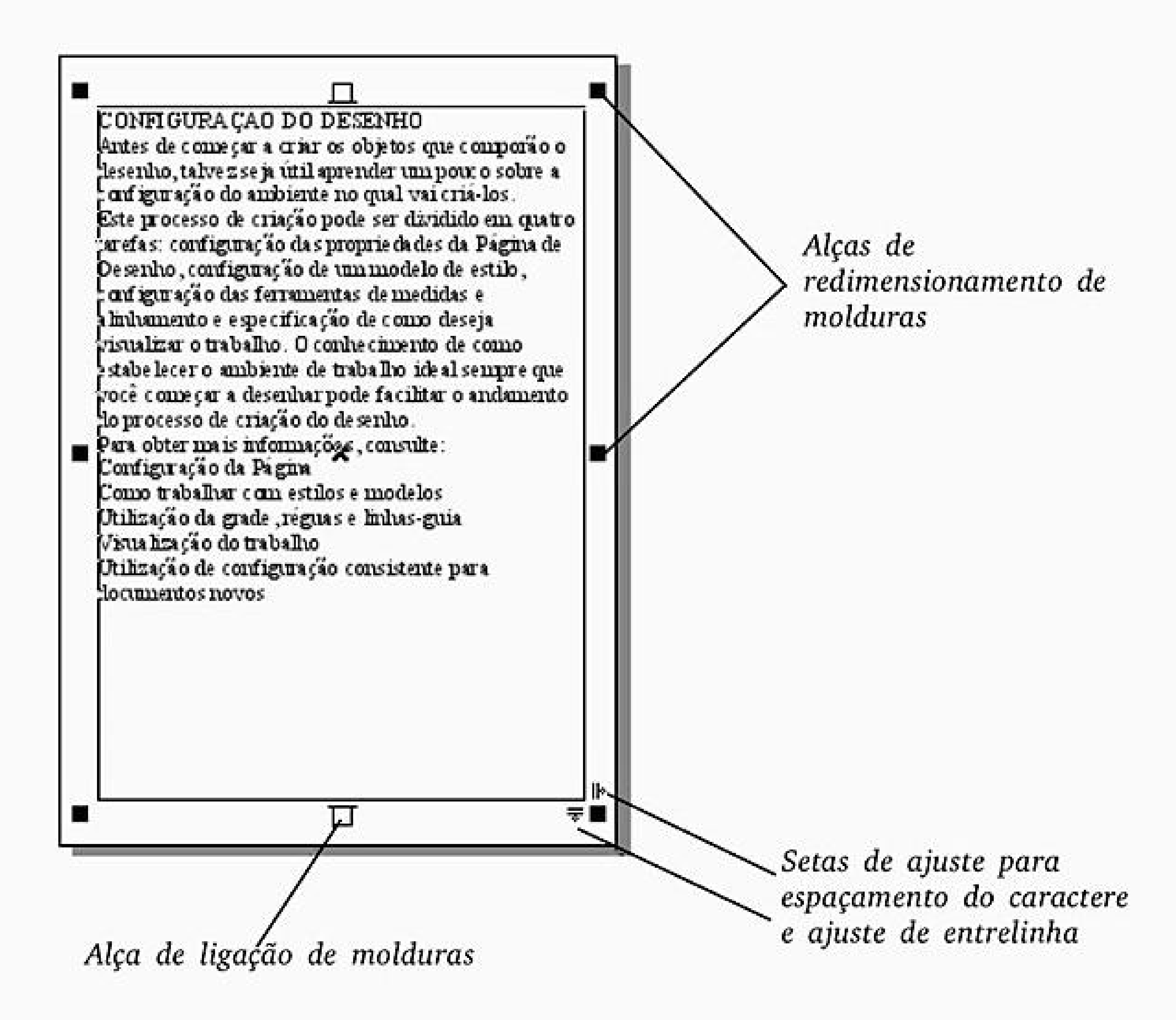
Ponteiro do mouse carregado de texto após a conversão

7. Posicione o ponteiro do mouse onde você deseja que o texto flua e dê um clique.

O texto flui na sua página do Corel Draw 10 como texto de parágrafo, com uma moldura ocupando a página toda.

8. Dê um clique na *Ferramenta Seleção*, se ela não estiver selecionada.

Aparecerá uma moldura com seis alças de redimensionamento, duas alças de ligação de molduras e duas setas (uma para ajuste de entrelinha e outra para o ajuste do espaçamento de caractere) conforme a figura a seguir:



9. Com a *Ferramenta Zoom* dê um clique na parte superior da moldura, para enxergar melhor o que está escrito.

10. Dê um clique na *Ferramenta Texto*.

11. Posicione o mouse no início do primeiro parágrafo.

12. Quando o ponteiro do mouse se transformar em "I", dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.

13. Arraste o ponteiro do mouse sobre o texto "**CONFIGURAÇÃO DO DESENHO**". O texto ficará marcado com uma barra cinza, como na figura a seguir:

CONFIGURAÇÃO DO DESENHO
Antes de começar a criar os objetos que comporão o
desenho, talvez seja útil aprender um pouco sobre a
configuração do ambiente no qual vai criá-los.
Este processo de criação pode ser dividido em quatro
tarefas: configuração das propriedades da Página de
Desenho, configuração de um modelo de estilo,
configuração das ferramentas de medidas e
alinhamento e especificação de como deseja

14. Dê um clique no botão *Formatar texto* na Barra de propriedades. Certifique-se de que a guia *Caractere* esteja selecionada.
15. Aumente o tamanho do texto para 36 pontos, digitando 36 na caixa *Tamanho*.
16. Na lista suspensa *Estilo,* selecione *Negrito-itálico*. Dê um clique no botão *OK*.

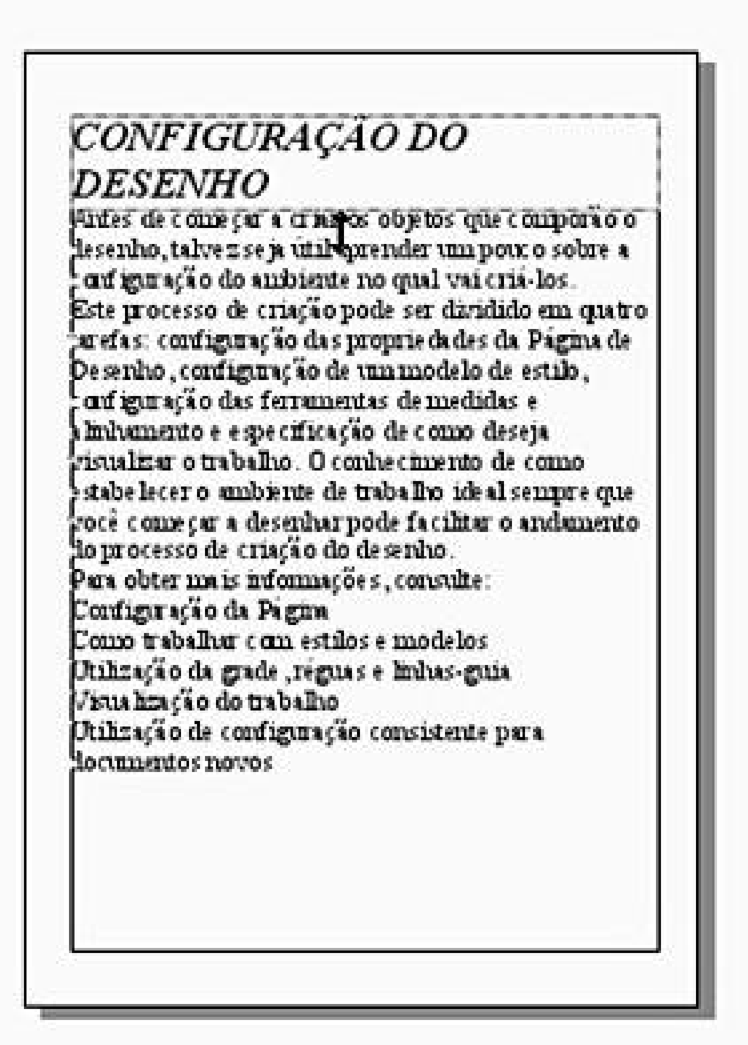
Sua tela deve estar similar à da figura a seguir:

CONFIGURAÇÃO DO DESENHO
Antes de começar a criar os objetos que comporão o
desenho, talvez seja útil aprender um pouco sobre a
configuração do ambiente no qual vai criá-los.
Este processo de criação pode ser dividido em quatro
tarefas: configuração das propriedades da Página de
Desenho, configuração de um modelo de estilo,

Agora você vai dividir a moldura em duas molduras diferentes. Proceda da seguinte forma:

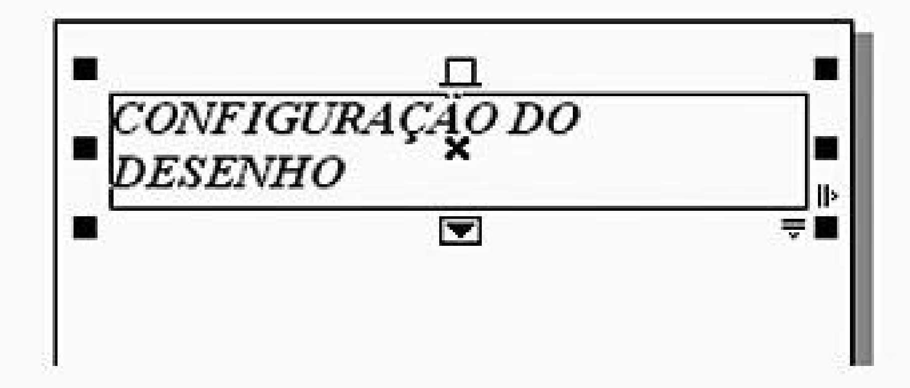
1. Dê um clique na *Ferramenta Seleção*.

2. Posicione o ponteiro do mouse sobre a alça inferior de ligação de molduras. O ponteiro do mouse se transformará em uma seta de duas pontas.
3. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.
4. Arraste o mouse para cima até que a moldura fique entre o texto que você acabou de alterar e o restante, como mostra a figura a seguir:



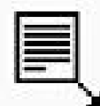
5. Libere o botão do mouse.

A moldura ficará menor no sentido vertical, e aparecerá um triângulo na alça inferior de ligação de molduras.



Esse triângulo indica que existe mais texto escondido na moldura. Para dividir a moldura continue com o procedimento a seguir:

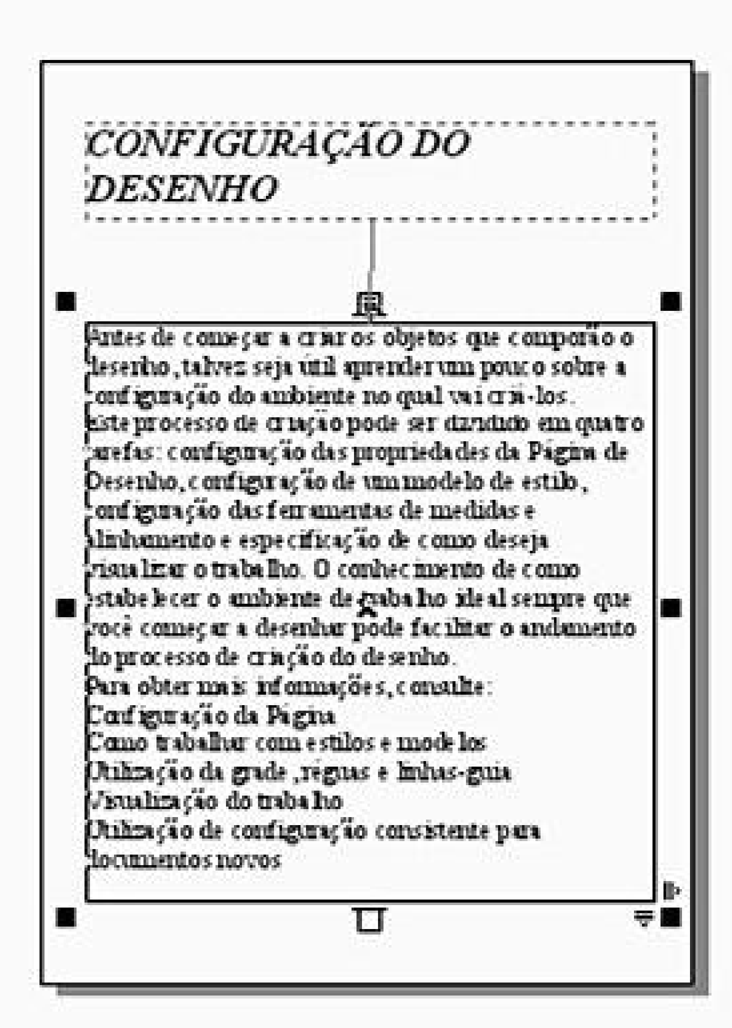
6. Dê um clique no triângulo que apareceu na alça inferior de ligação de molduras. O ponteiro do mouse ficará com uma forma diferente, parecendo uma folha com texto dentro. O mouse estará carregado com o texto restante que foi "escondido" nos passos anteriores.



7. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado enquanto você desenha uma moldura retangular abaixo da moldura inicial que ficou na página, para liberar o restante do texto.

O restante do texto fluirá dentro da nova moldura de texto. Se você desejar que as molduras tenham a mesma largura, basta alterar os valores na barra de propriedades com a moldura selecionada.

Note que aparecerá uma linha azul ligando a primeira moldura com a segunda, para indicar a ligação existente entre molduras de texto. Você deverá ficar com a tela similar à da figura a seguir:

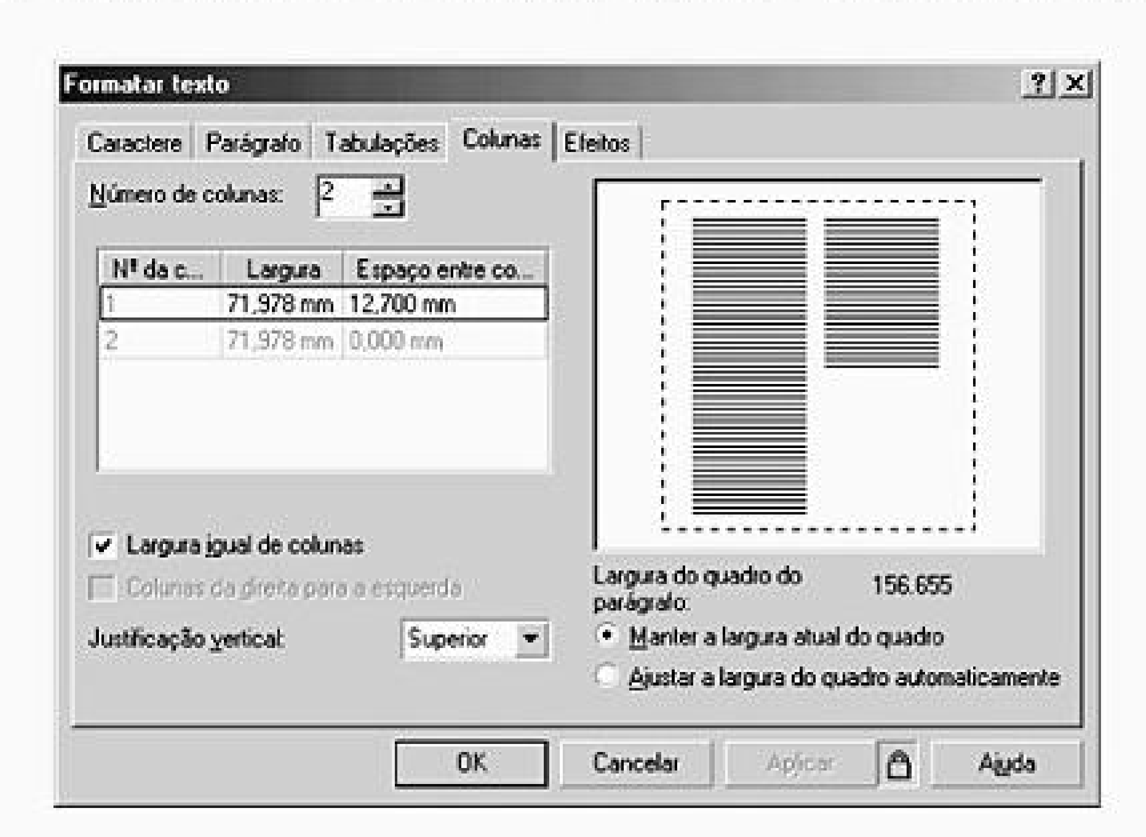


Observe que quando selecionadas, tanto a alça inferior de ligação de molduras da moldura superior, como a alça superior de ligação de molduras da moldura inferior, apresentam uma alça diferente, informando-lhe que existe mais texto depois ou antes da moldura selecionada, já distribuído em outra moldura.

Você poderá dividir a moldura em quantas desejar, e posicioná-las também como quiser, seguindo os mesmos procedimentos descritos anteriormente.

Para aprender um pouco mais sobre a formatação de parágrafos, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na moldura inferior com a *Ferramenta Seleção*, para selecioná-la.
2. Dê um clique no botão *Formatar texto* na Barra de propriedades.
3. Na caixa de diálogo *Formatar texto*, dê um clique na guia *Colunas*.
4. Na caixa *Número de colunas*, digite 2 para obter duas colunas.



5. Dê um clique no botão *OK*. O texto da moldura inferior deve ter sido formatado para duas colunas.
6. Com a *Ferramenta Zoom*, aumente a visualização na região do primeiro parágrafo da moldura inferior.
7. Dê um clique na *Ferramenta Texto*.
8. Posicione o mouse próximo da letra A da palavra **Antes** e dê um clique. Você deverá ver uma barrinha preta próximo da letra A.

9. Dê um clique no botão *Formatar texto* da Barra de propriedades.

10. Na caixa de diálogo *Formatar texto,* dê um clique na guia *Efeitos.*

11. Na lista suspensa *Tipo de efeito,* dê um clique na opção *Capitulação.*

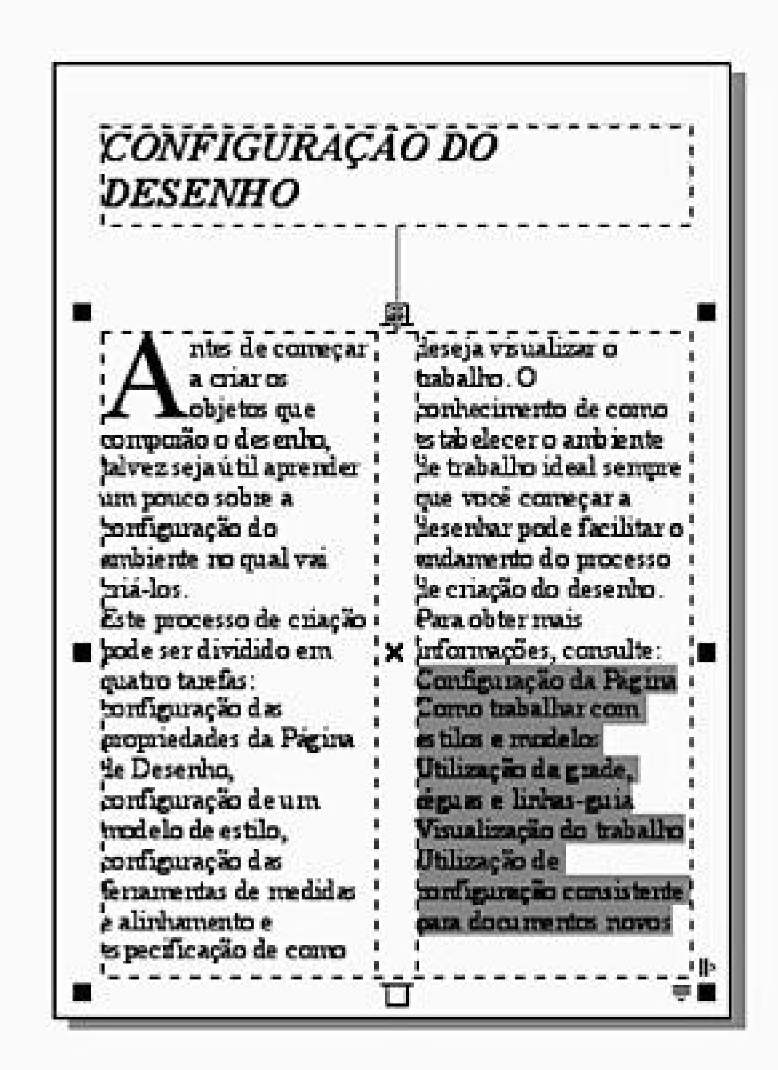
12. Verifique se a caixa *Avanço de linha* está com o número de linhas desejado, no nosso caso 3.

13. Na seção *Recuos* certifique-se de dar um clique no botão *Com avanço de linha,* depois dê um clique no botão *OK.* Sua tela deve estar similar à figura a seguir.

Você também pode manipular parágrafos individualmente dentro das molduras. Proceda da seguinte forma para colocar marcadores em alguns parágrafos:

1. Dê um clique na *Ferramenta Texto.*

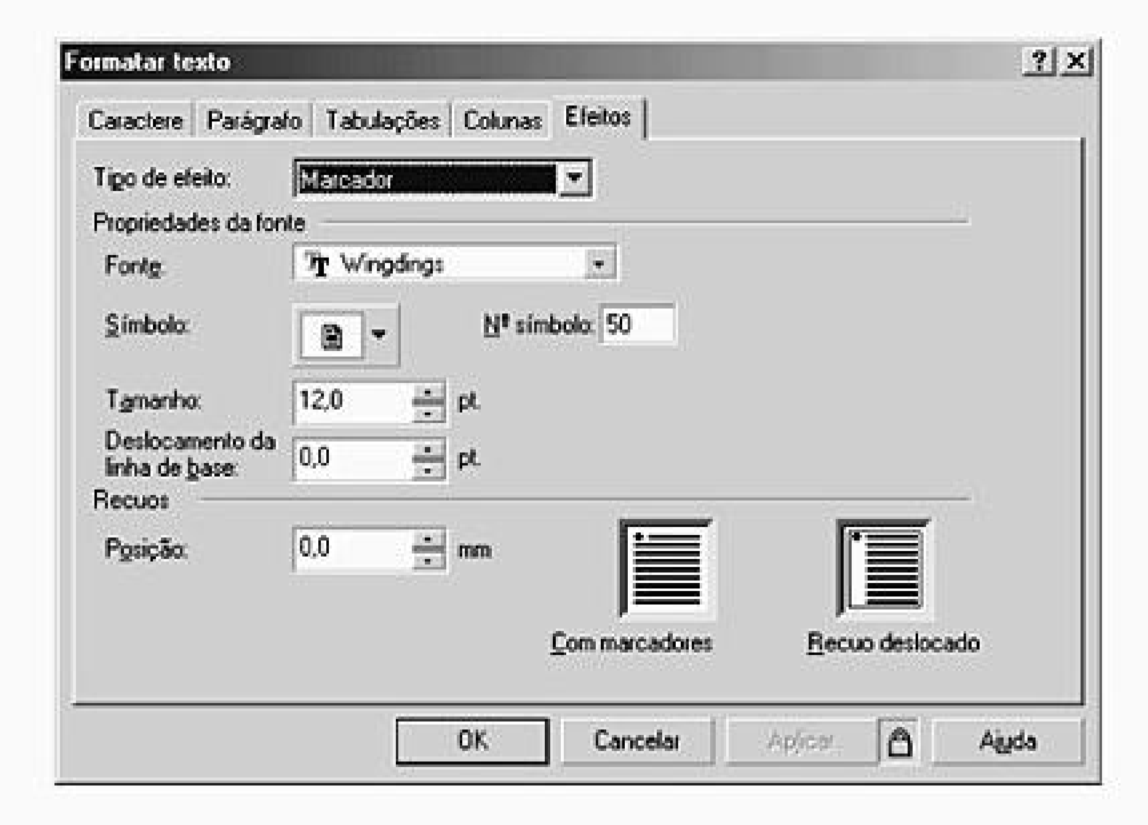
2. Selecione os últimos cinco parágrafos conforme mostra a figura a seguir:



3. Dê um clique no botão *Formatar texto* na Barra de propriedades.

4. Na caixa de diálogo *Formatar texto*, dê um clique na guia *Efeitos*.

5. Na lista suspensa *Tipo de efeito* escolha a opção *Marcador*.



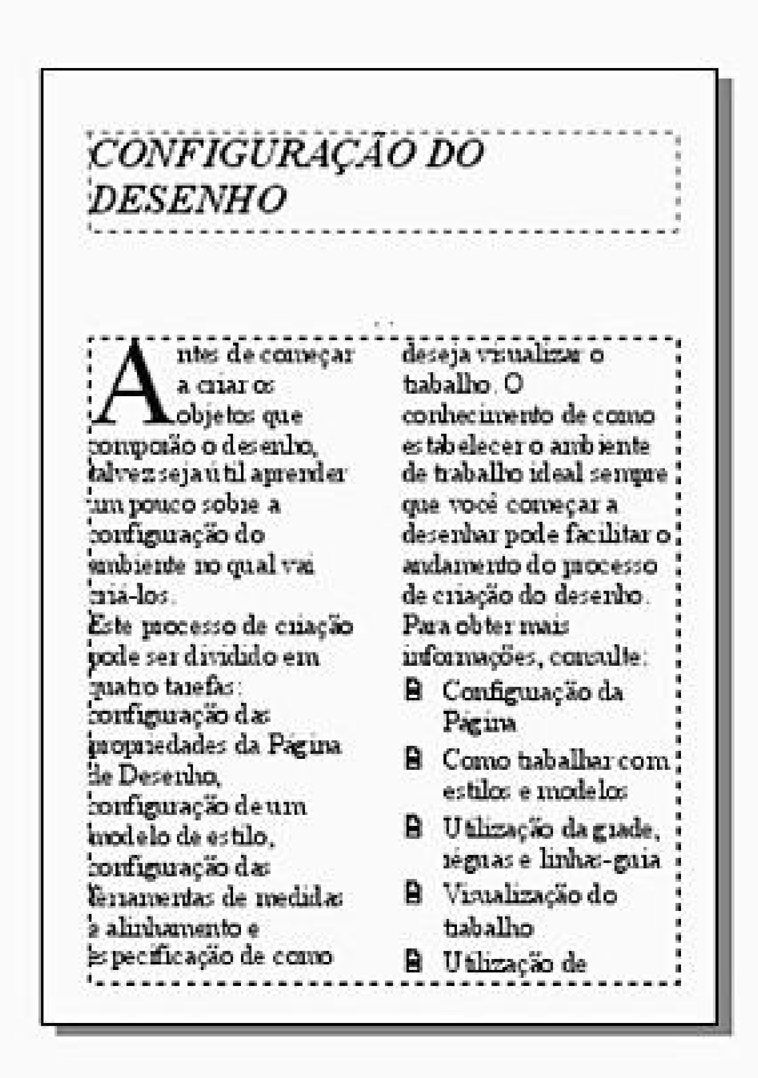
6. Na seção *Recuos*, dê um clique em *Recuo deslocado*.

7. Na lista suspensa *Fonte*, escolha a fonte *Wingdings*.

8. Na caixa *Símbolo nº* digite **50**. Isso selecionará um símbolo de uma página com a ponta dobrada.

9. Coloque o tamanho do tópico para 30 pt, na caixa *Tamanho*.

10. Dê um clique no botão *OK*. Sua tela deve ser similar à da figura a seguir



CONFIGURAÇÃO DO DESENHO

Antes de começar a criar os objetos que comporão o desenho, talvez seja útil aprender um pouco sobre a configuração do ambiente no qual vai criá-los.
Este processo de criação pode ser dividido em quatro tarefas: configuração das propriedades da Página de Desenho, configuração de um modelo de estilo, configuração das ferramentas de medidas e alinhamento e especificação de como deseja visualizar o trabalho. O conhecimento de como estabelecer o ambiente de trabalho ideal sempre que você começar a desenhar pode facilitar o andamento do processo de criação do desenho.
Para obter mais informações, consulte:

- Configuração da Página
- Como trabalhar com estilos e modelos
- Utilização da grade, réguas e linhas-guia
- Visualização do trabalho
- Utilização de

Várias outras formatações são possíveis. Mais uma vez convidamos você a experimentar e treinar por sua própria conta. Buscar novas formas de formatação é útil para definir seu estilo de trabalho e para torná-lo mais rápido e eficiente na formatação de textos com o Corel Draw 10.





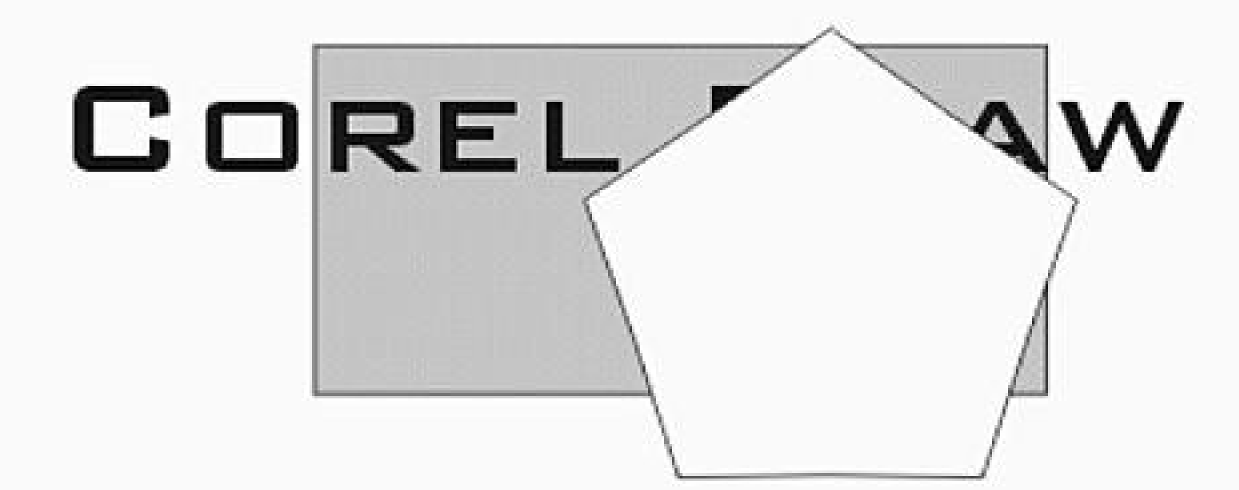
6 Organizando os Objetos de Desenho

O Corel Draw 10 coloca cada objeto que você desenha em uma "camada" diferente. Usamos o termo "camada" aqui entre aspas, porque o Corel Draw tem um comando profissional para se trabalhar com camadas propriamente dita, porém esse assunto não faz parte do escopo deste livro e não abordaremos aqui.

O que será visto nesta seção é, na verdade, como o Corel Draw manipula cada objeto que você desenha (na mesma camada). Na verdade estaremos estudando como o Corel Draw organiza os diversos objetos dentro de uma mesma camada. Porém você perceberá que o Corel Draw desenha um objeto sobre o outro, sendo assim, o objeto desenhado por último ficará sobre os objetos desenhados anteriormente, mas a mudança dessa ordem é importante e essencial na construção das ilustrações.

Para mudar essa ordem depois que os objetos foram desenhados, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo e preencha-o com a cor amarela.
2. Digite um texto artístico em cima do retângulo e preencha-o com a cor ciano.
3. Desenhe um polígono em cima dos dois outros objetos e preencha-o com a cor branca.



Não se preocupe agora com o alinhamento dos objetos.

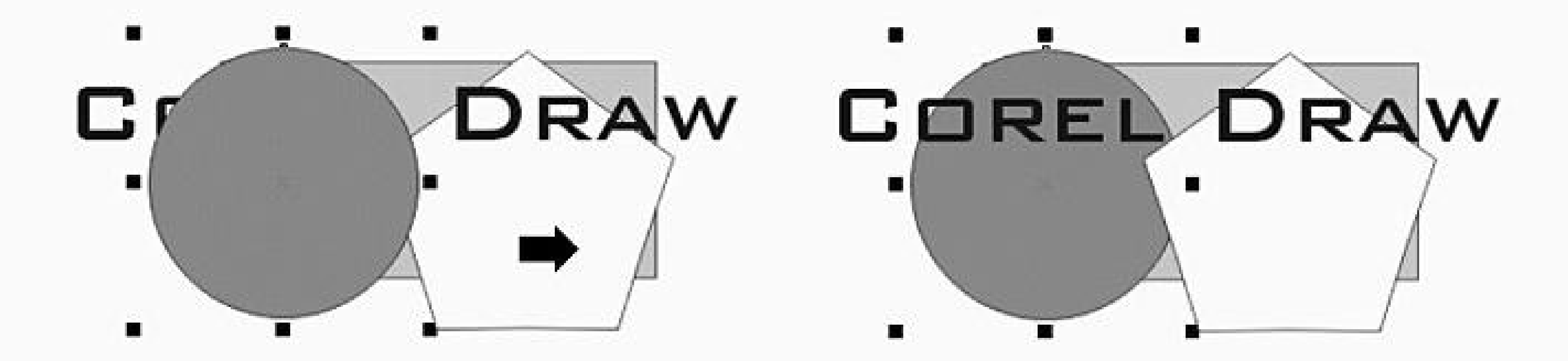
4. Dê um clique com a *Ferramenta seleção* em qualquer lugar visível do retângulo amarelo. Isso selecionará o retângulo amarelo.
5. Dê um clique no menu *Organizar*.
6. Escolha a opção *Ordenar*, e no submenu que aparece escolha *Para frente*. Seu retângulo deve ter sido posicionado sobre os outros objetos. Você poderia utilizar o botão *Para frente* da Barra de propriedades.
7. Pressione a tecla TAB do teclado, isso deverá selecionar o polígono branco. Essa técnica de selecionar objetos é usada quando você não consegue ver os objetos que estão atrás. Cada vez que você pressiona a tecla TAB, o objeto da próxima camada será selecionado.
8. Dê um clique no botão *Para trás* da Barra de propriedades.
9. Dê um clique no texto ou pressione a tecla TAB até selecioná-lo.
10. Pressione as teclas SHIFT + PAGE UP do teclado para colocar o texto na frente de todos os objetos.

Selecione o polígono branco novamente para trazê-lo uma camada para cima, mas não use o comando *Para frente*, pois isso traria o polígono para frente de todos os objetos, inclusive do texto. Neste caso você deve usar o comando *Avançar um* (que está localizado dentro de *Ordenar* no menu *Organizar*), que avança um único nível de camada.

Você já deve ter notado que poderá utilizar os comandos do menu, os comandos da Barra de propriedades ou as teclas de atalho.

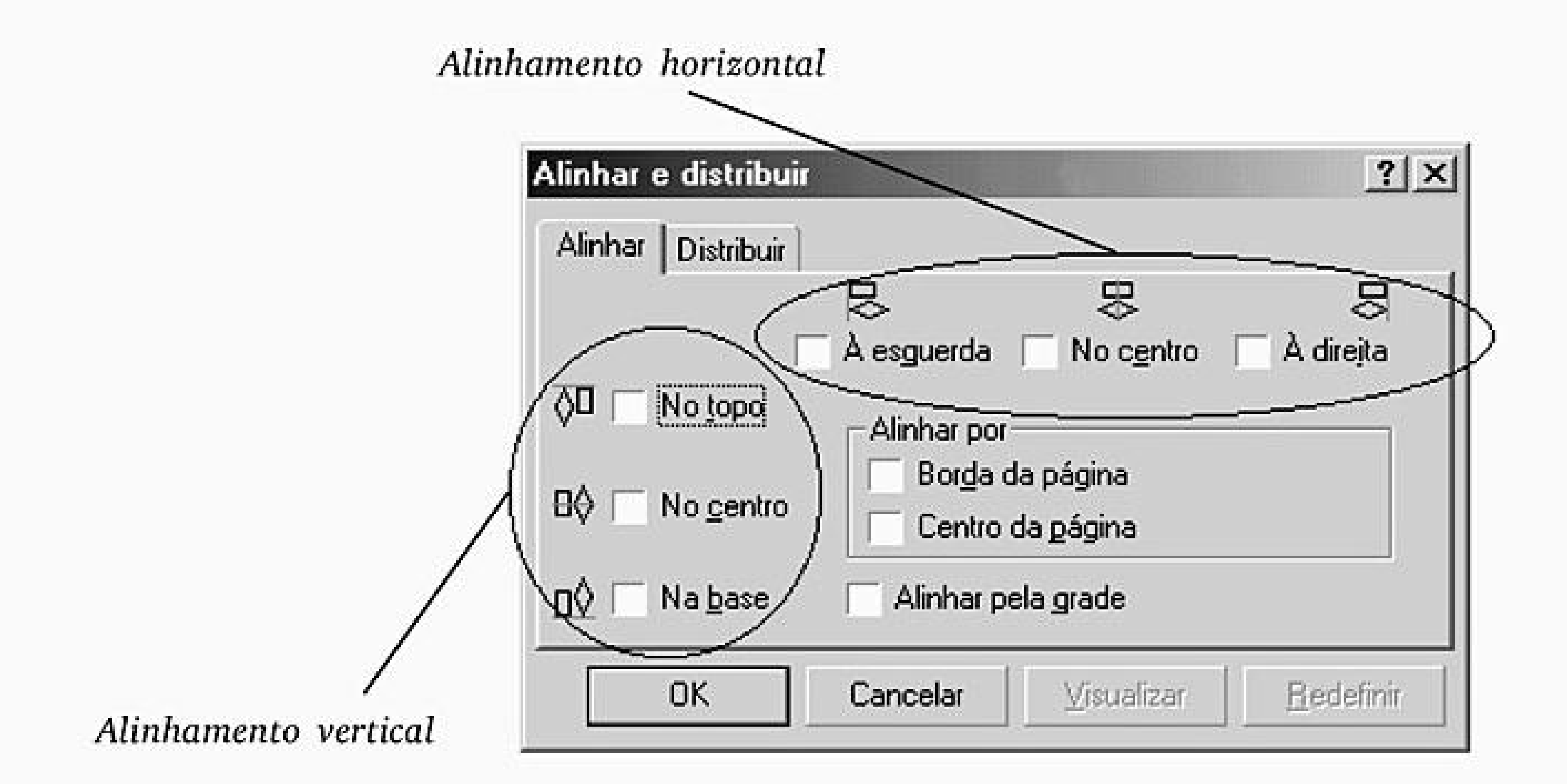
Os comandos do submenu *Ordenar* são os responsáveis pelas trocas de ordem entre os objetos de um desenho. Um outro recurso bastante útil quando você tem muitos objetos é a utilização dos comandos *Na frente...* e *Atrás...*. Proceda da seguinte forma para utilizá-los:

1. Desenhe mais um círculo na página sobre os objetos e pinte-o de uma cor diferente.
2. Dê um clique no menu *Organizar*, e depois no submenu *Ordenar*.
3. Escolha a opção *Atrás...*, o mouse se transformará em uma grande seta preta.
4. Dê um clique com a seta preta sobre o polígono branco. Isso fará o círculo recém-desenhado ir para trás do polígono branco, porém ele ficará na frente do retângulo amarelo.



Quando você coloca os objetos organizados em suas camadas, logo pensa na organização espacial entre eles, ou seja, no alinhamento entre os objetos. Para alinhar objetos uns com os outros e também com a página proceda da seguinte forma:

1. Selecione todos os objetos desenhados anteriormente.
2. Dê um clique no menu *Organizar* e escolha *Alinhar e distribuir,* ou dê um clique no botão *Alinhar* na Barra de propriedades. A caixa de diálogo *Alinhar e distribuir* aparecerá.

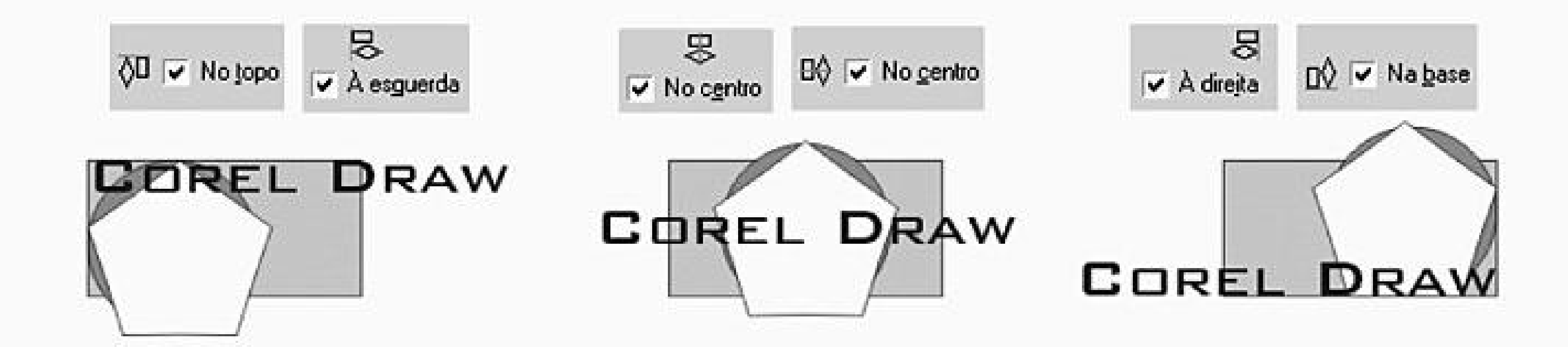


Observe que as caixas de verificação executam o alinhamento entre os objetos, as caixas superiores executam o alinhamento horizontal e as caixas na lateral esquerda executam o alinhamento vertical. Na seção *Alinhar por* você escolhe por onde os objetos serão alinhados em relação à página.

3. Dê um clique na caixa de verificação *No centro* horizontalmente e *No centro* verticalmente.

4. Dê um clique no botão *OK*. Os objetos deverão ficar centralizados entre eles.

A figura abaixo mostra alguns exemplos de alinhamento com suas respectivas opções na caixa de diálogo.



O Corel Draw, desde a sua versão 9, trouxe excelentes teclas de atalhos para fazer os alinhamentos de objetos, e no Corel Draw 10 elas continuaram, são elas:

- a tecla "L" do teclado para alinhar os objetos à esquerda (left).
- a tecla "R" do teclado para alinhar os objetos à direita (right).
- a tecla "C" do teclado para centralizar os objetos na horizontal (center).
- a tecla "E" do teclado para centralizar os objetos na vertical.
- a tecla "T" do teclado para alinhar os objetos no topo (top).
- a tecla "B" do teclado para alinhar os objetos na base (botton).
- a tecla "P" do teclado para centralizar os objetos no centro da página (page).

Outro comando muito importante na organização dos objetos que compõem um desenho é o comando *Agrupar*. O comando *Agrupar* vincula dois ou mais objetos para que eles possam ser tratados como um conjunto único, formado por vários objetos.

O agrupamento é extremamente útil para manter as relações entre os objetos. Por exemplo, você poderia agrupar o conjunto de objetos que formam a estrutura do fundo de uma ilustração, enquanto trabalha nos objetos que compõem a estrutura da frente.

Quando vários objetos estão agrupados você pode redimensionar, movimentar, rotacionar e modificar vários atributos de uma só vez, com o conjunto todo, facilitando assim o trabalho na criação e na manipulação do desenho e, quando necessário o conjunto pode ser desagrupado.

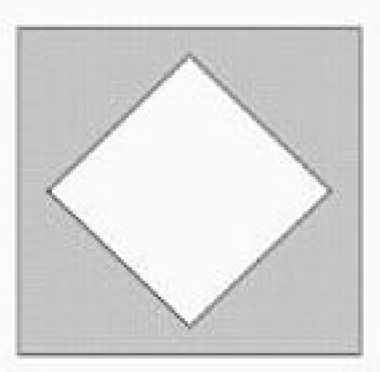
Agora veremos alguns comandos que são muito úteis e de fácil utilização na preparação e na criação de desenhos mais complexos. Começaremos com o comando *Combinar*.

Quando dois ou mais objetos são combinados eles se transformam em um só objeto. Este objeto único é uma curva, ou seja, formado por segmentos que podem ser manipulados. Mesmo que os objetos individuais não tenham sido transformados em curva, o comando *Combinar* o faz.

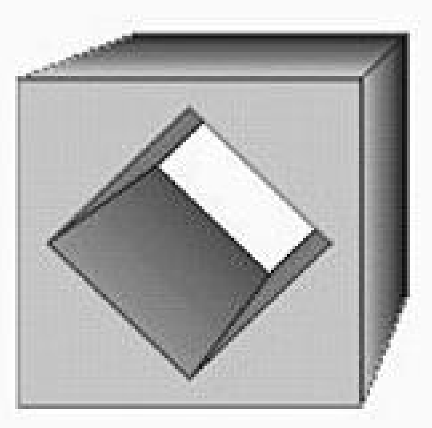
Outra importante característica, e talvez a mais utilizada, é que quando o comando *Combinar* é executado em objetos que se sobrepõem, cria-se um buraco exatamente no local da sobreposição.

Para ver o comando em ação, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um quadrado e um losango na página.
2. Centralize o losango no centro do quadrado, utilizando os comandos descritos anteriormente.
3. Selecione os dois objetos, se já não estiverem selecionados.
4. Dê um clique no menu *Organizar* e depois escolha *Combinar*, ou dê um clique no botão *Combinar* da Barra de propriedades.
5. Preencha o objeto de uma cor que lhe agrade. Você verá a seguir o objeto criado e do lado direito o mesmo objeto com um efeito de extrusão aplicada, para dar mais ênfase ao buraco que o losango fez no quadrado.



Objeto original criado com o comando Combinar



Objeto combinado e com o efeito extrusão aplicado

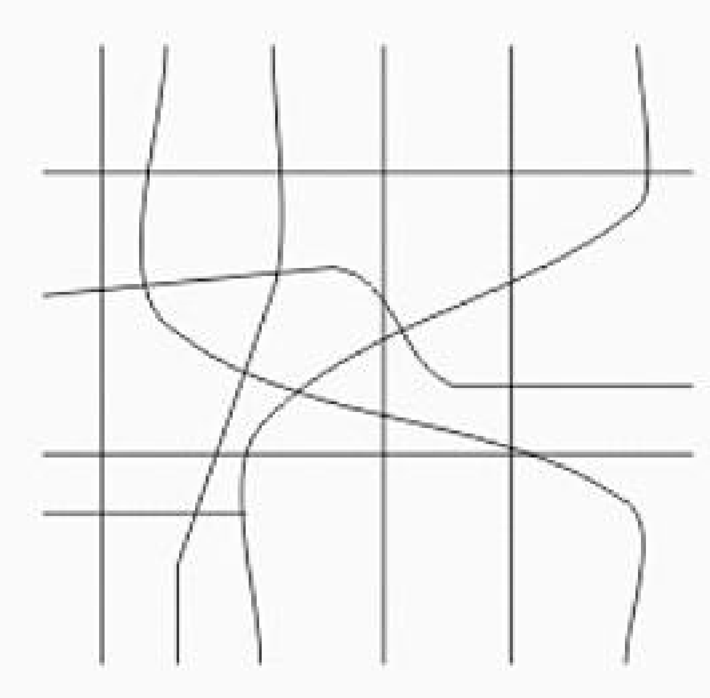
Esse comando também é muito utilizado com textos. Abra o arquivo Corporate.CDR do disquete que acompanha o livro e você verá o comando aplicado com texto.

Você pode separar figuras que estão combinadas com o comando *Quebrar*. Para isso basta selecionar a figura e escolher o comando *Quebrar*. Este comando está com o nome *Separar curva* dentro do menu *Organizar* e com o nome *Quebrar* na Barra de propriedades, problemas de tradução do Corel Draw para português.

Como o comando *Combinar* converte os objetos em curvas, quando você executa o comando *Quebrar (Separar curva)*, você apenas separa os objetos, porém os mesmos não possuem mais suas características originais, por exemplo, o texto não volta mais a ser texto, ele permanece convertido em curvas.

Outro comando muito útil é o *Soldar*, que solda dois ou mais objetos criando um objeto único, formado pelo contorno dos objetos. Para que você possa ver esse comando em ação, usaremos um exemplo de confecção de mapas de ruas. Proceda da seguinte forma:

1. Desenhe várias linhas, retas e curvas, umas sobre as outras, como mostrado na figura a seguir:



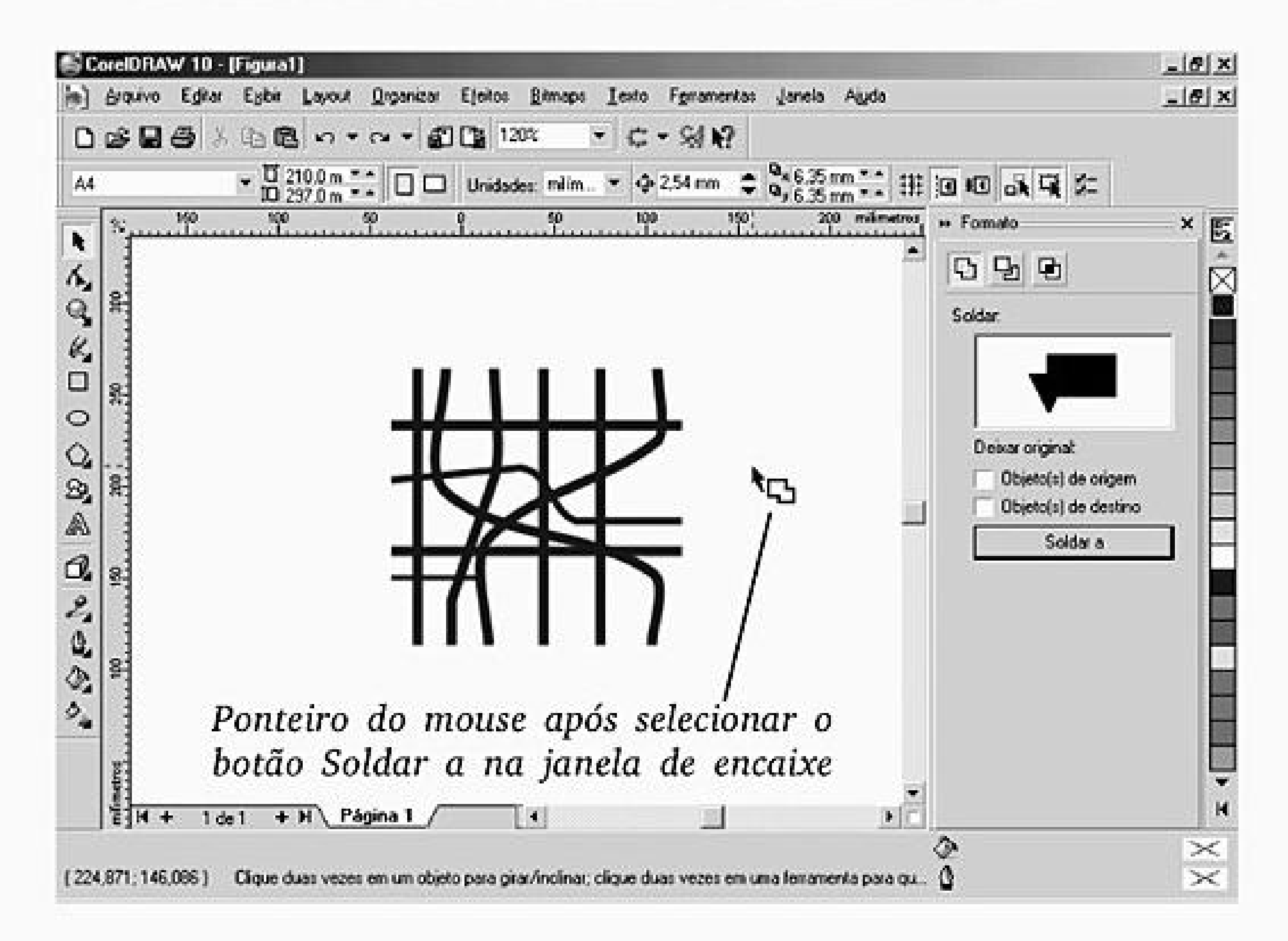
2. Altere suas espessuras para que tenham uma aparência melhor. Se você quiser fazer uma rua mais larga que a outra, altere a espessura de algumas linhas individualmente.



3. Selecione todas as linhas, dê um clique no comando *Converter contorno em objeto* no menu *Organizar*. Este comando faz com que todas as linhas se transformem em objetos fechados, como retângulos, prontos para aplicarmos o comando soldar.

4. Com todas as linhas (que não são mais linhas) selecionadas, dê um clique no menu *Organizar* e no comando *Formato*. No submenu que aparece, dê um clique no comando *Soldar*. Uma janela de encaixe com o nome *Formato* aparecerá e o comando selecionado é o soldar.

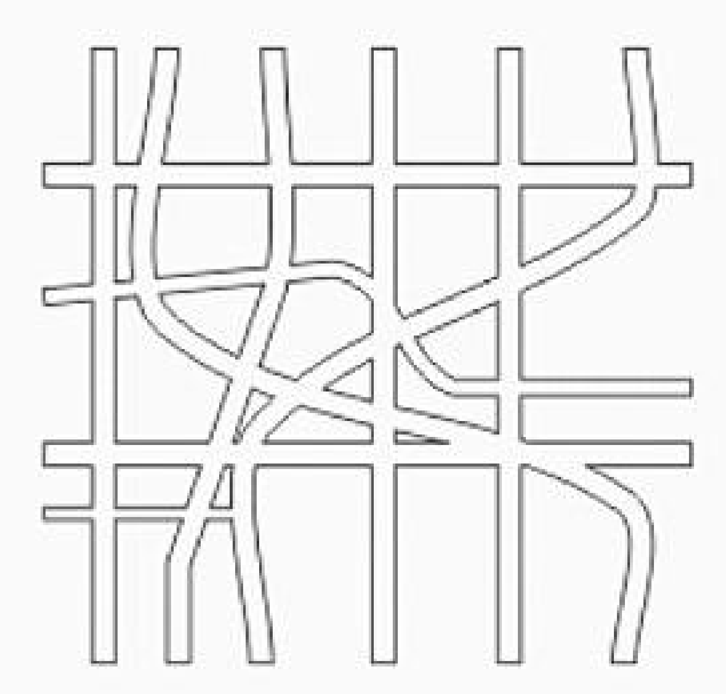
5. Dê um clique no botão *Soldar a*, o ponteiro do mouse se transforma em uma seta com o desenho do comando *Soldar*.



6. Dê um clique em qualquer uma das linhas para que o comando *Soldar* seja executado.

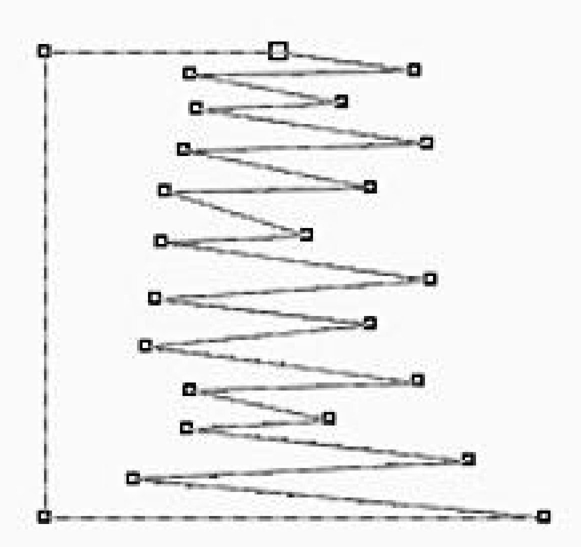
Nesse momento parece que nada aconteceu, porém os objetos foram soldados entre si, e agora existe apenas um objeto selecionado. Continue com os passos seguintes.

7. Dê um clique na cor de preenchimento branca e na cor de contorno preta. Sua figura deve estar semelhante à figura a seguir:

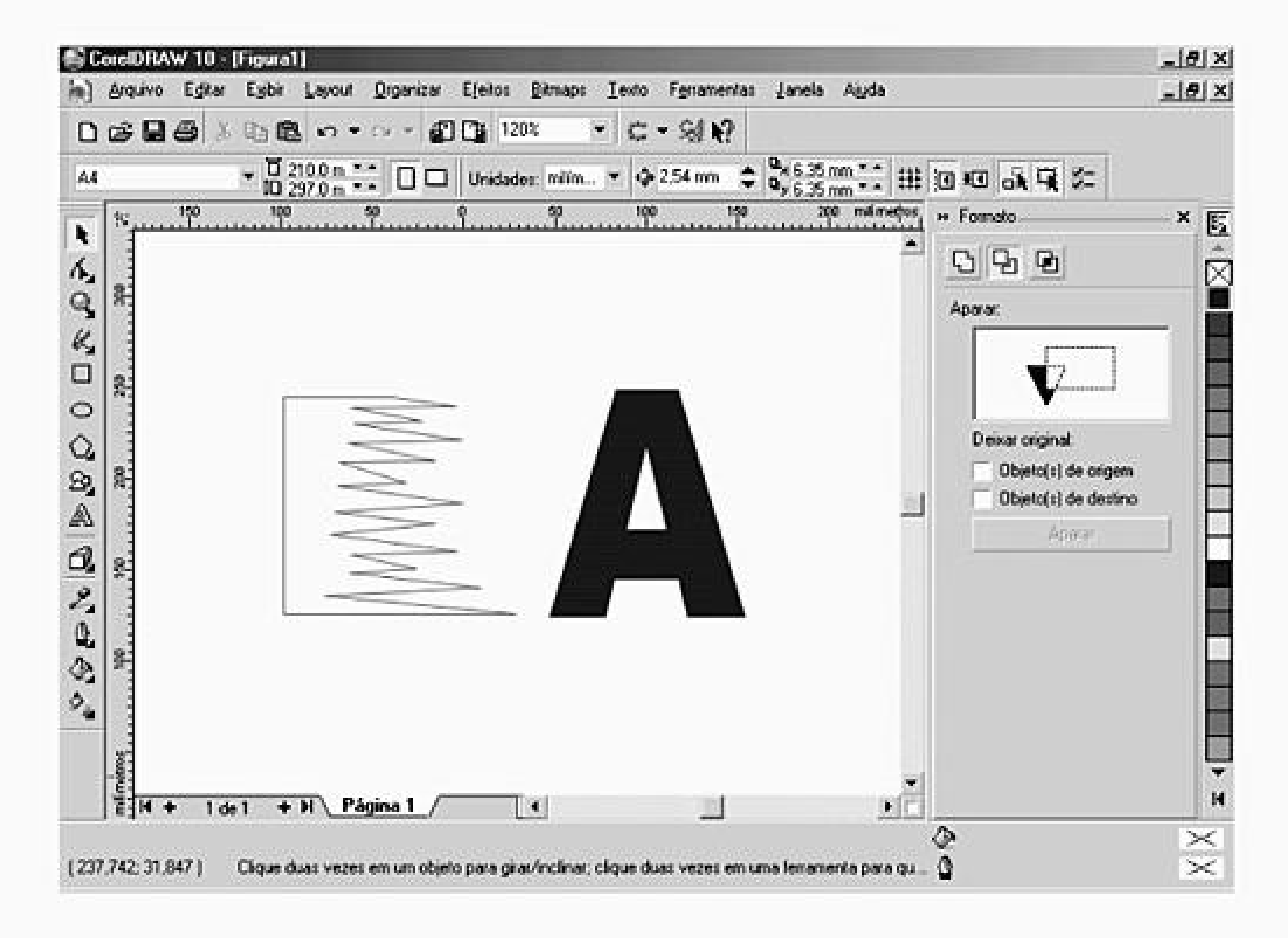


Você deve ter notado que o comando *Soldar* faz parte de um grupo de comandos com o nome de *Formato*, pois altera a forma de objetos e que todos os comandos estão na mesma janela de encaixe, que agrupa esses comandos por causa de sua similaridade. Outro comando muito utilizado do grupo *Formato* é o *Aparar,* que recorta um objeto com o formato do outro. Para ver como isso ocorre, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um objeto pontiagudo com a *Ferramenta Mão livre* como o mostrado na figura a seguir:



2. Digite uma letra qualquer e coloque-a em uma fonte de letra bem espessa. Nós usamos a letra A em Arial Black. Posicione o objeto pontiagudo de forma que ele transpasse uma parte da letra. Veja a figura a seguir.

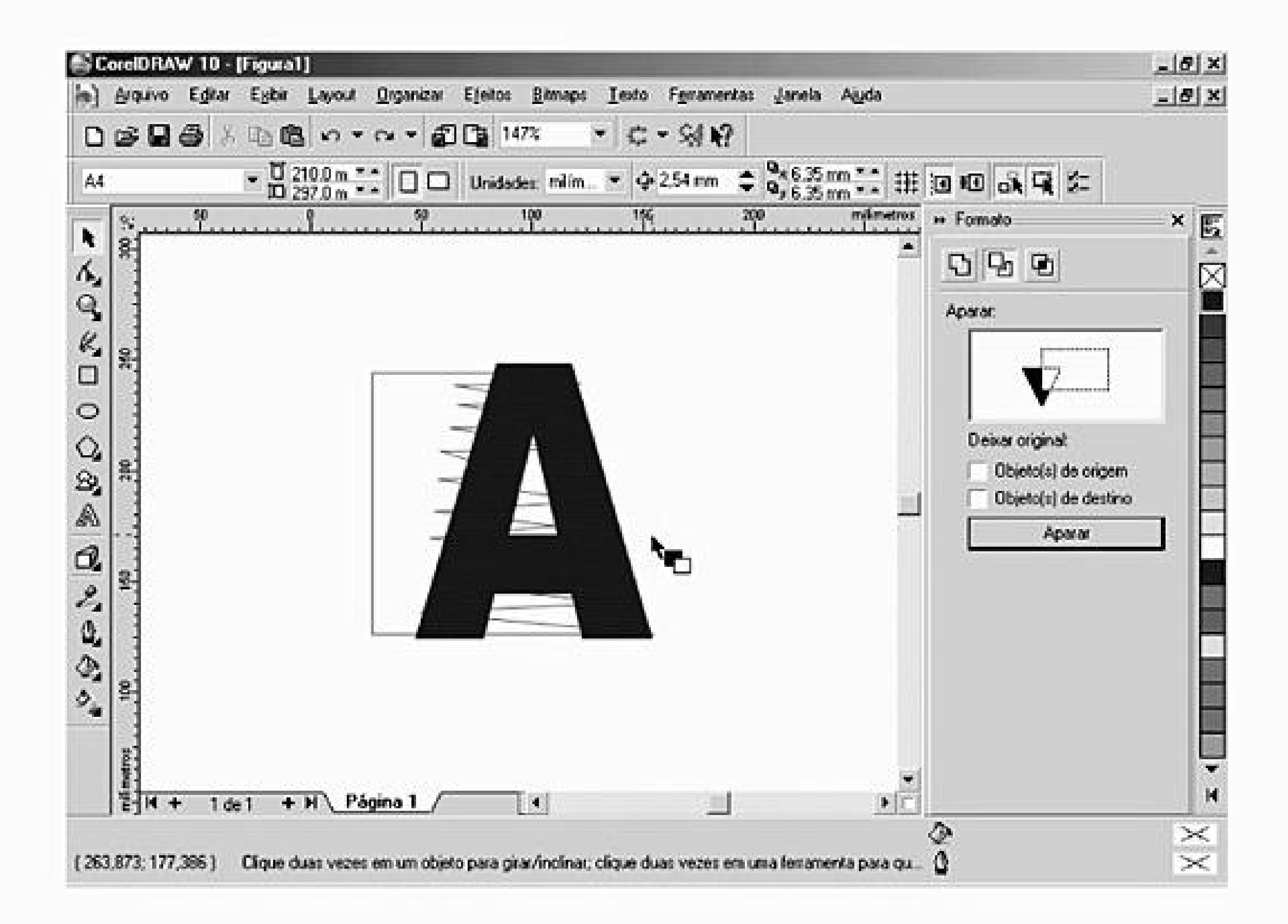


3. Dê um clique no menu *Organizar* e escolha o comando *Aparar* no submenu *Formato*, ou se a janela de encaixe *Formato* estiver aberta na tela, dê um clique no botão *Aparar*.

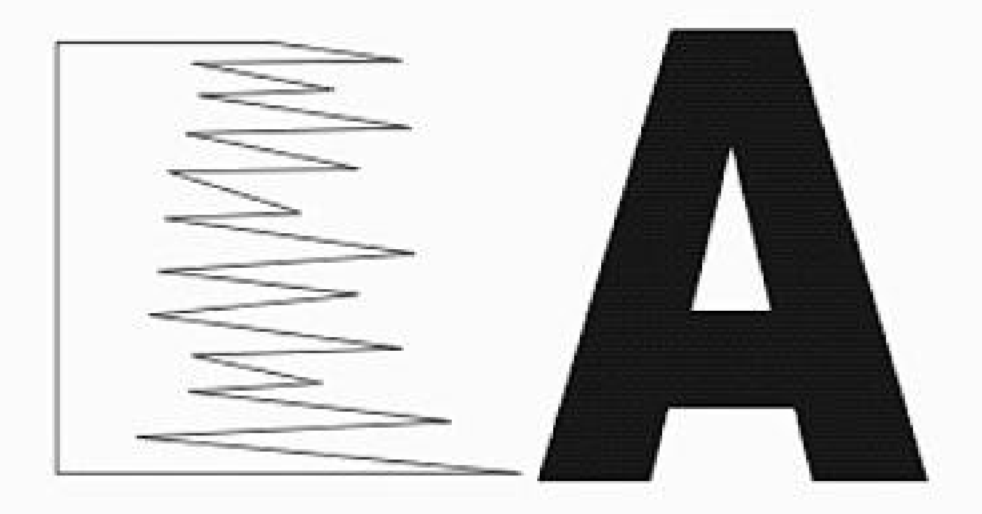
4. Desmarque as opções *Objeto(s) de origem* e *Objeto(s) de destino* da janela *Aparar*.

5. Selecione o objeto pontiagudo, se o mesmo já não estiver selecionado.

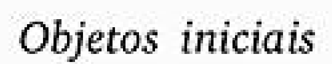
6. Dê um clique no botão *Aparar* na janela de encaixe. O ponteiro do mouse se transformará em uma seta com o desenho do comando *Aparar*, como mostra a figura a seguir:



7. Dê um clique com o mouse na letra que você digitou. O objeto pontiagudo recorta parte do texto. A figura a seguir mostra os objetos iniciais e a letra recortada com o comando aparar.







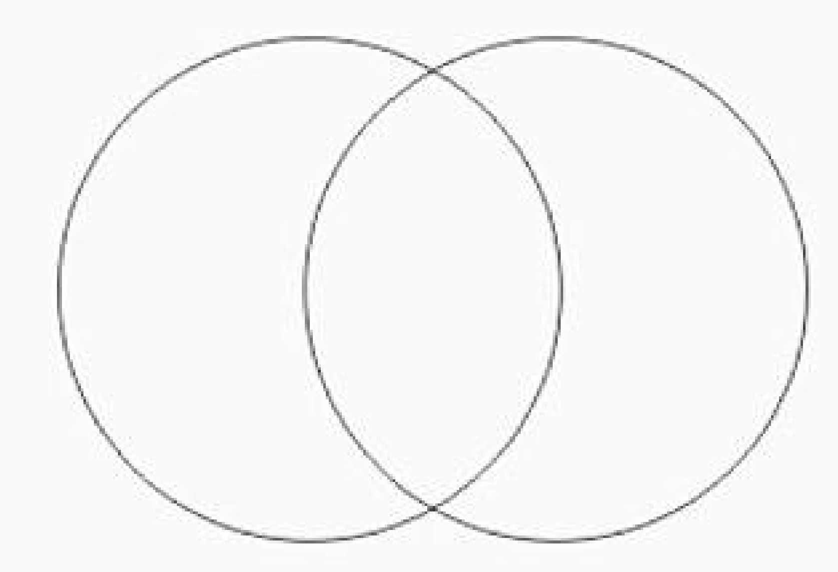
Objetos iniciais

Efeito interessante conseguido com o auxílio do comando Aparar

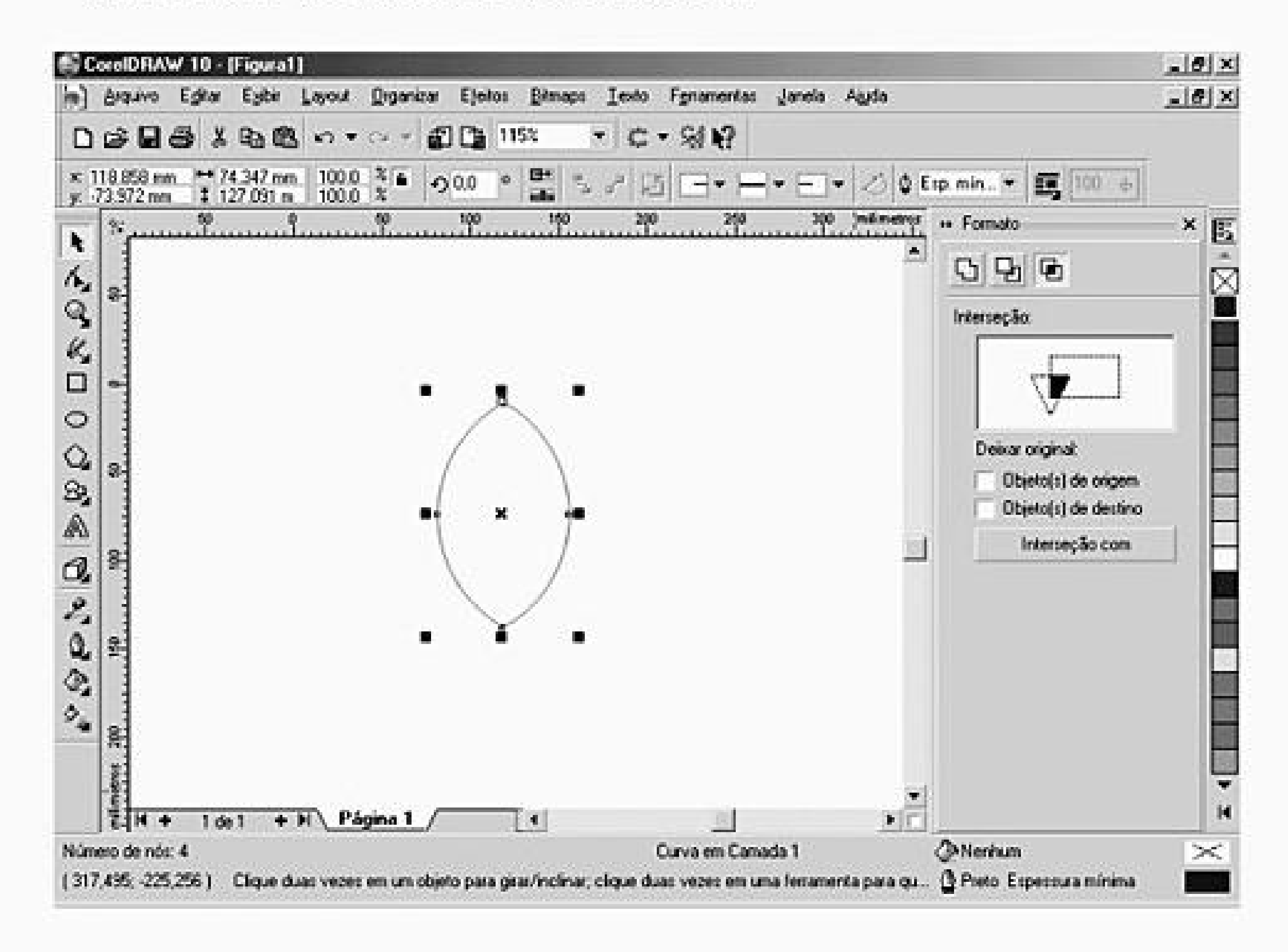
Outro comando que faz parte do grupo *Formato* é o comando *Interseção,* que cria um objeto que corresponde à área onde os objetos se sobrepõem.

Para criar uma interseção proceda da seguinte forma:

1. Desenhe dois círculos e posicione-os como na figura a seguir:



2. Selecione um dos círculos. Com a Janela de encaixe *Formato* aberta, dê um clique no botão *Interseção*.
3. Desligue as opções *Objeto(s) de origem* e *Objeto(s) de destino* da janela *Interseção*.
4. Dê um clique no botão *Interseção com...* . O ponteiro do mouse se transformará em uma seta com dois retângulos vazados para simbolizar o comando *Interseção*.
5. Dê um clique com a seta no outro círculo (o que não foi selecionado anteriormente). Você acaba de criar um objeto que se parece com uma bola de futebol americano.

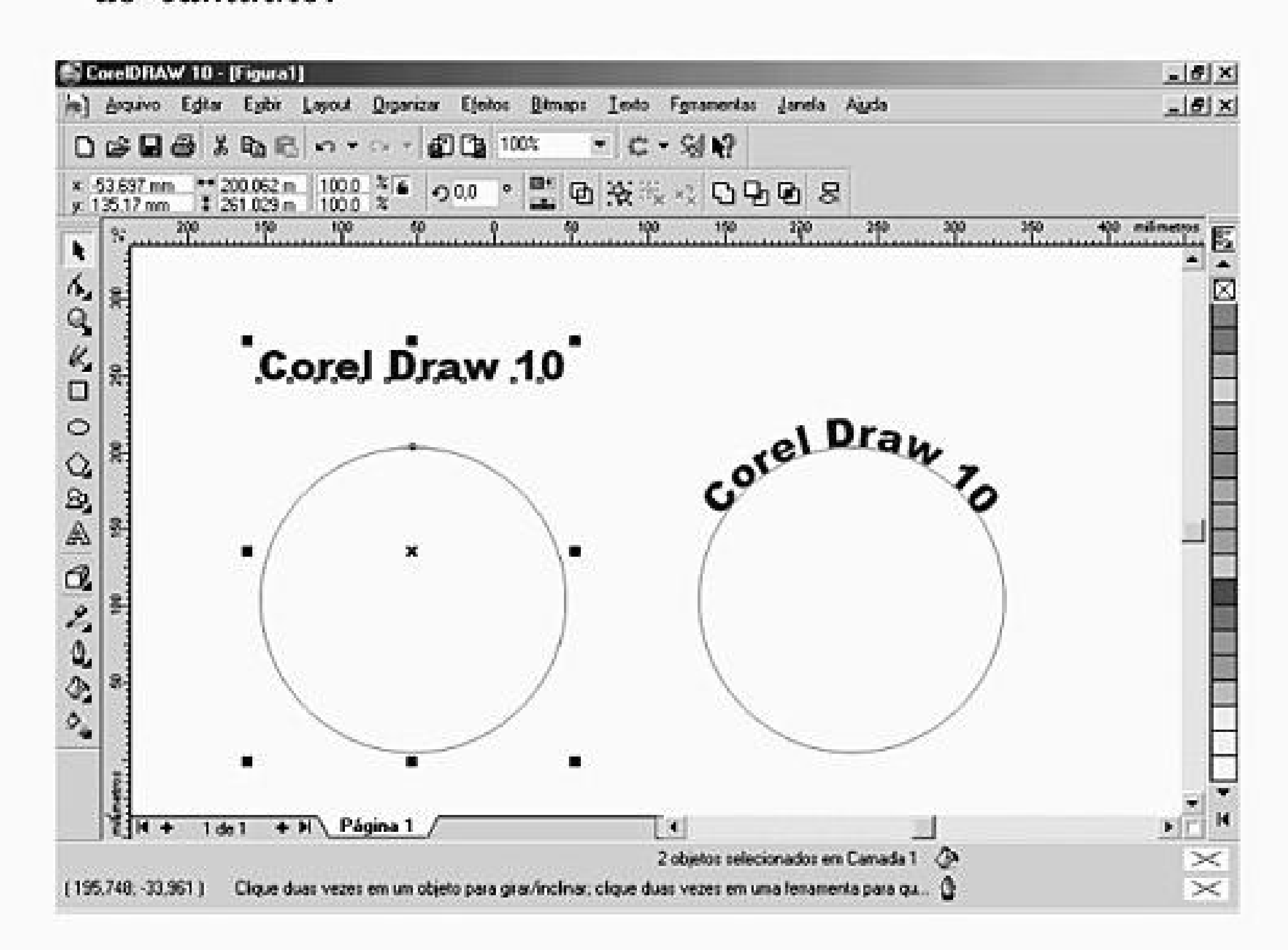


Experimente outras formas de utilizar esses comandos, que são muito úteis na criação de diversos tipos de objetos. Divirta-se.

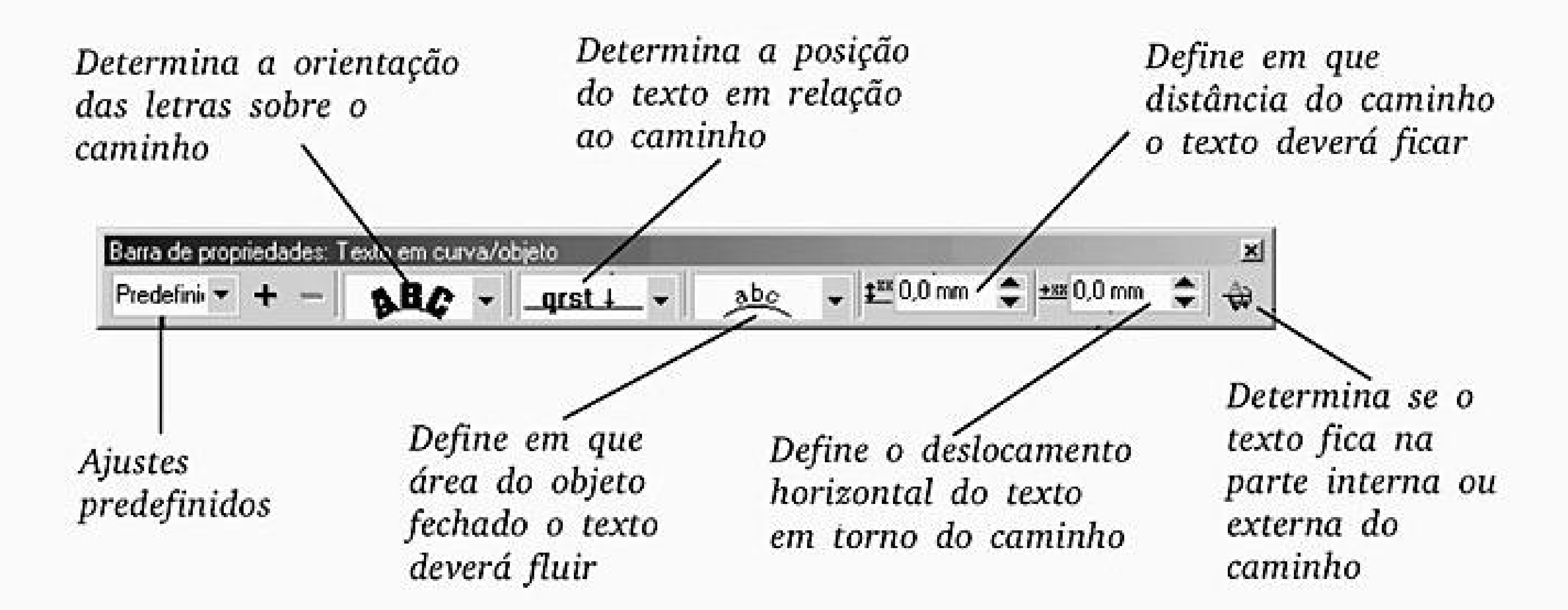
Em diversas ilustrações, encontramos textos contornando objetos ou adornando formas irregulares. Esse tipo de ilustração não era tão fácil de fazer antes da era dos desenhos baseados em computadores, agora tudo ficou mais tranqüilo, e o Corel Draw traz um comando fabuloso para a criação desses tipos de objetos que são muito utilizados na criação de logomarcas.

O comando que faz com que o texto siga o contorno de objetos chama-se *Ajustar texto ao caminho*. Para utilizá-lo proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um círculo na página.
2. Digite o texto **Corel Draw 10** e coloque-o na fonte que desejar.
3. Coloque o texto em um tamanho próximo ao diâmetro do círculo que você desenhou.
4. Selecione os dois objetos.
5. Dê um clique no menu *Texto* e escolha o comando *Ajustar texto ao caminho*.



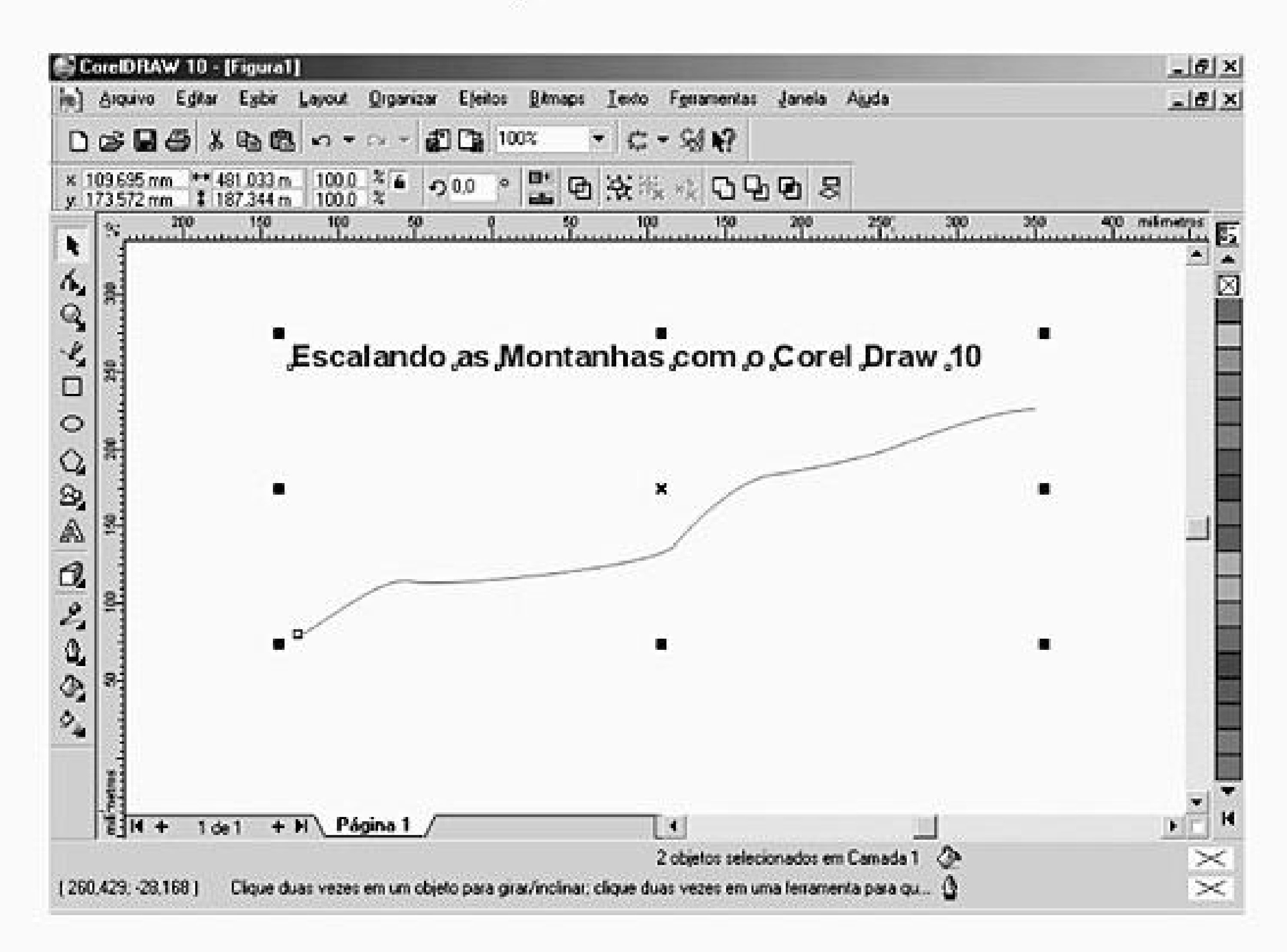
6. Você notará que o texto contorna o círculo e que a Barra de propriedades é modificada para mostrar as várias opções para esse comando. Depois de executar o comando você deverá ver a Barra de propriedades como mostrado na figura a seguir:



Experimente várias opções para treinar o contorno de texto em objetos fechados.

Você poderá também utilizar caminhos abertos para fluir o texto, para isso proceda da seguinte forma:

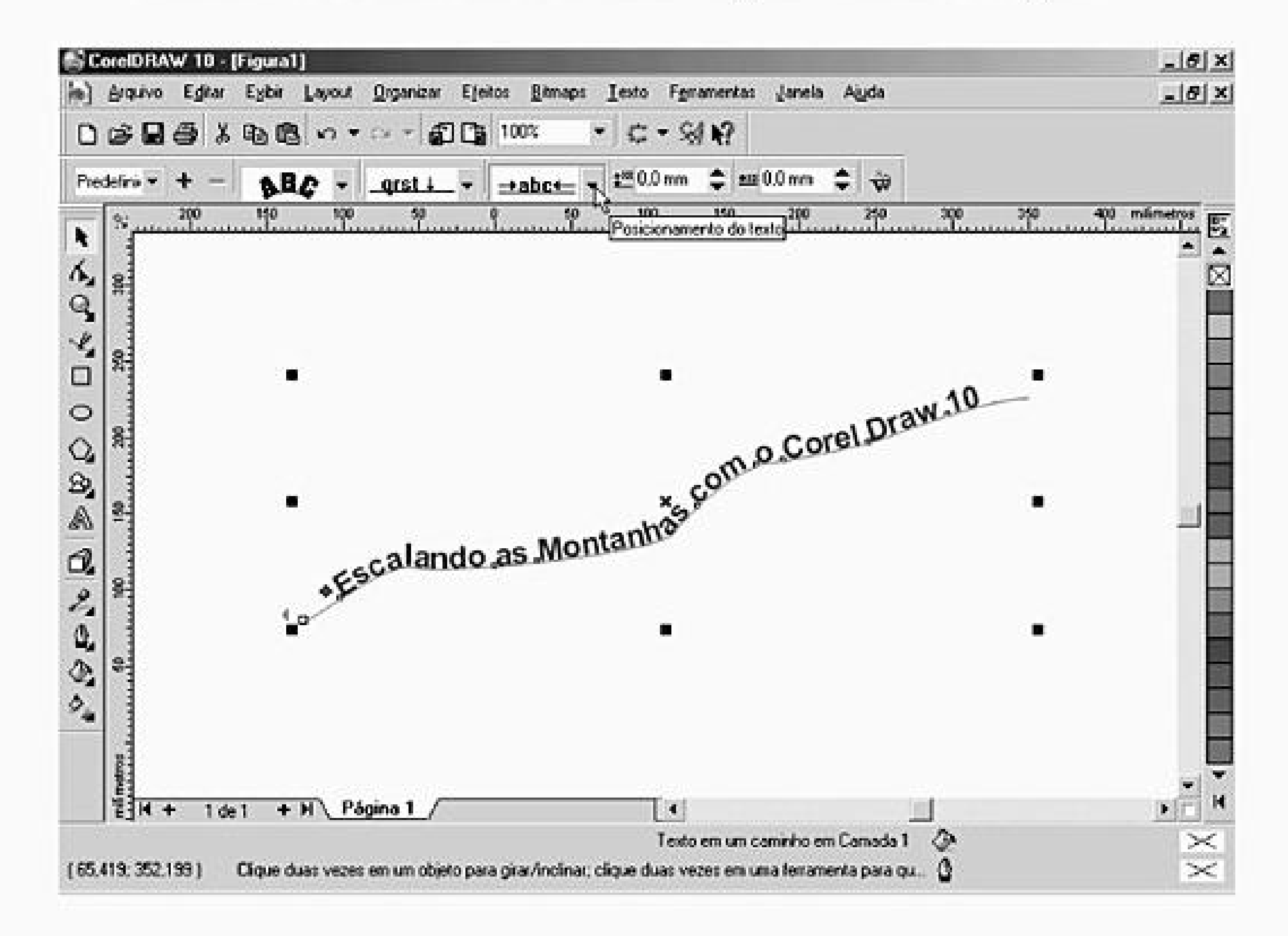
1. Desenhe um caminho sinuoso como o mostrado na figura a seguir.
2. Digite o texto **Escalando as Montanhas com o Corel Draw 10**.
3. Selecione os dois objetos.



4. Dê um clique no menu *Texto* e escolha o comando *Ajustar texto ao caminho*.

Observe que a Barra de propriedades fica um pouco diferente. No lugar da lista suspensa que define em que área do objeto fechado o texto deve fluir, vem uma lista suspensa que determina a localização horizontal do texto em relação ao caminho aberto, chamada *Posicionamento do texto*.

5. Na lista suspensa *Posicionamento do texto* escolha o alinhamento central. Você deverá ver uma figura como a seguir:



Nas duas opções você pode mudar os atributos do caminho e do texto individualmente ou excluir o caminho se quiser, bastando apenas selecionar o objeto desejado e não o conjunto. Utilize a tecla CTRL para selecionar os objetos um por vez. Observe a Barra de status para visualizar exatamente o que você está selecionando.

No Corel Draw 10 se você selecionar a *Ferramenta Texto* e chegar perto de um objeto, notará que o ponteiro do mouse se modifica de uma cruz para uma barra. Se você der um clique com o mouse nessa posição e digitar o texto, este já estará fluindo pelo objeto. Neste caso não é necessário executar o comando do menu, pois o comando já é automático.

Experimente várias maneiras de utilizar e aproveitar este comando; lembre-se de que para ficar bom em Corel Draw você precisa treinar, treinar, treinar e treinar muito.

Para organizar os objetos de desenho de maneira eficaz, muitas vezes você precisará visualizar a tela de modo diferente. Você pode, além de utilizar o zoom, alterar a forma de exibição na qual o Corel Draw 10 apresenta os objetos na tela.

Existem cinco formas de exibição de tela no Corel Draw 10, são elas:

- *Aramado simples* — Oculta preenchimentos, extrusões, contornos ou formas misturadas intermediárias. Exibe apenas os objetos-base dos desenhos e bitmaps monocromáticos.
- *Aramado* — Oculta os preenchimentos. Exibe bitmaps monocromáticos, extrusões, contornos e formas misturadas intermediárias.
- *Rascunho* — Exibe preenchimentos sólidos, preenchimentos gradientes, preenchimentos de textura de baixa resolução. Exibe preenchimentos de bitmap, preenchimentos vetoriais e lentes como cores sólidas. Exibe bitmaps de baixa resolução. Oculta o conteúdo dos PowerClips.
- *Normal* — Exibe todos os preenchimentos, todos os objetos e bitmaps de alta resolução. Exibe tudo.
- *Aperfeiçoado* — Usa a nova amostra 2X para apresentar a melhor qualidade de exibição possível, que teoricamente seria duas vezes melhor que a exibição normal.

Todas as formas são acessadas no menu *Exibir*. Experimente utilizar as várias formas com o arquivo LeSec.CDR, que vem no disquete que acompanha o livro, para que você possa ver suas diferenças.

Agora convidamos você para treinar o que já aprendeu criando um interessante desenho.

Le Sec

Agora você aprenderá a desenhar uma ilustração simples para entender melhor os comandos até aqui abordados e para se divertir um pouco. Para criar essa ilustração proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na *Ferramenta Elipse* e desenhe um círculo na página com aproximadamente 15 cm.

2. Dê um clique na *Ferramenta Preenchimento* e depois dê um clique no botão *Caixa de diálogo Preenchimento gradiente*.

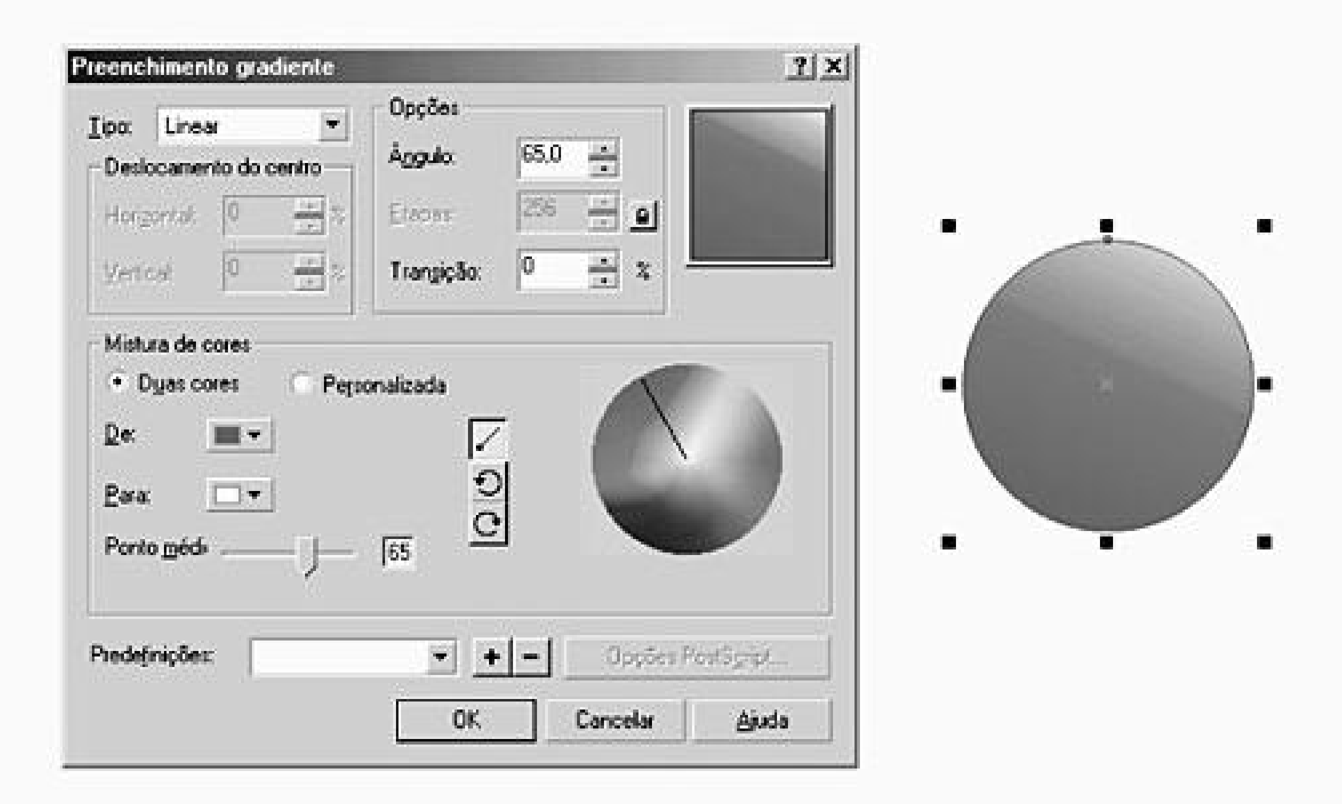
3. Na caixa de diálogo *Preenchimento gradiente* certifique-se de que o tipo de dégradé é o linear.

4. Na seção *Opções* deixe a opção *Ângulo* em 65º.

5. Na seção *Mistura de cores* dê um clique na lista suspensa de cores *De* e escolha a cor verde.

6. Arraste a barra deslizante *Ponto médio* até marcar 65 na caixa ao lado.

7. Dê um clique no botão *OK*. Sua caixa de diálogo e seu círculo devem estar como a seguir:



8. Dê um clique na *Ferramenta Seleção*.

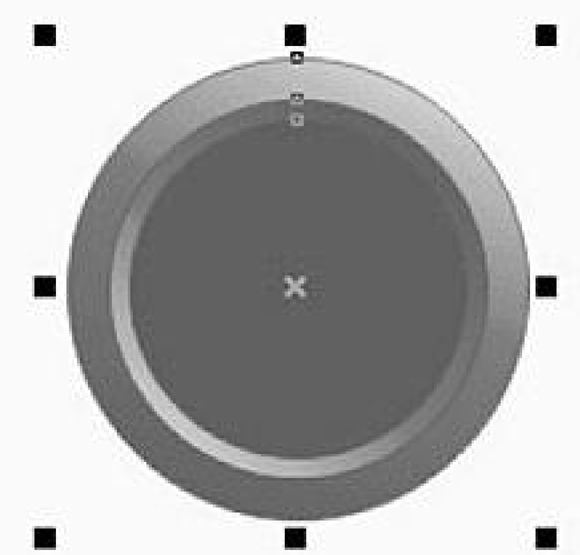
9. Mantenha a tecla SHIFT pressionada enquanto arrasta uma das alças de canto no sentido do centro do círculo, para diminuí-lo.

10. Antes de liberar o mouse e o teclado, dê um clique no botão direito do mouse. Fazendo isso, você criará uma cópia centralizada do círculo, porém em um tamanho menor.

11. Libere o botão esquerdo do mouse e depois o teclado. Sua tela deve estar como mostra a figura a seguir:



12. Abra novamente a caixa de diálogo *Preenchimento gradiente*.
13. Deixe todas as opções como estão, apenas altere o *Ângulo* na seção *Opções* para -130º (valor negativo, oposto a 65º).
14. Dê um clique no botão *OK*.
15. Agora, mantenha a tecla SHIFT pressionada enquanto arrasta uma das alças de canto no sentido do centro do círculo, como anteriormente mas por um espaço um pouco menor e crie uma outra cópia, também usando o botão direito do mouse, como antes.
16. Dê um clique na cor Verde-grama da paleta de cores (é um tom de verde mais escuro do que o usado no preenchimento gradiente dos outros dois círculos).
17. Selecione todos os círculos e, com o botão direito do mouse, aplique a mesma cor Verde-grama nos contornos dos mesmos. Sua figura deve estar como a mostrada a seguir:



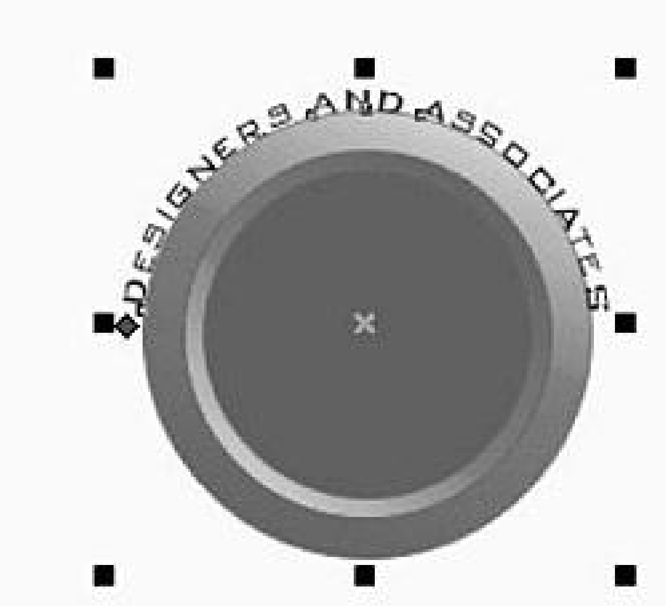
18. Dê um clique na *Ferramenta Texto* para selecioná-la.

19. Dê um clique na página e digite o texto **DESIGNERS AND ASSOCIATES** em caixa alta.

20. Coloque o texto na fonte que desejar. Nós usamos a fonte BankGothic MdBT com 36 pontos.

21. Com a *Ferramenta Seleção*, selecione o texto e o círculo externo.

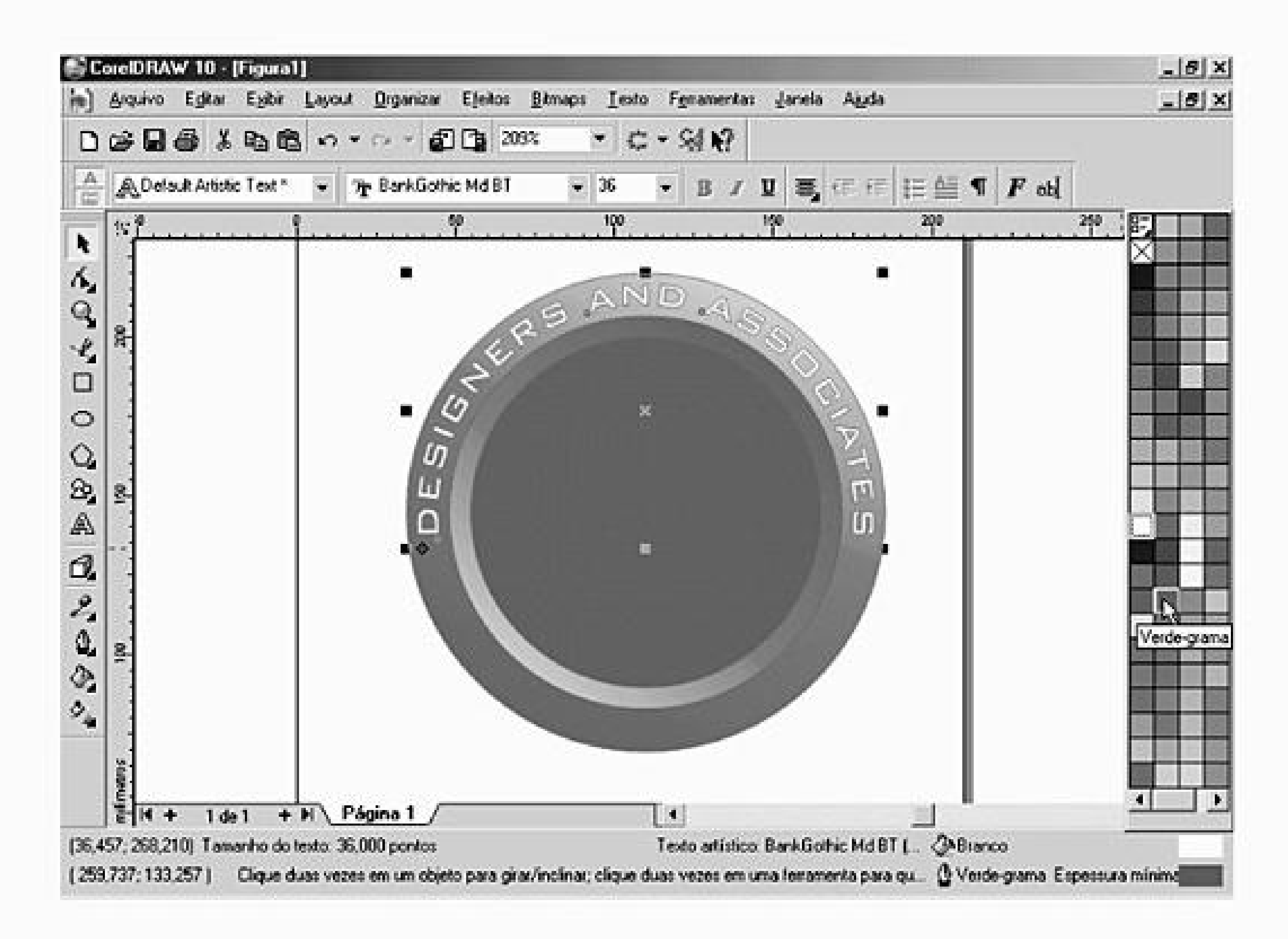
22. Dê um clique no menu *Texto* e escolha o comando *Ajustar texto ao caminho*. Sua tela deverá estar como a mostrada a seguir:



23. Com o efeito ainda selecionado, ajuste a opção *Distância do caminho* na Barra de propriedades para que o texto fique no centro entre um círculo e outro, como mostrado a seguir.

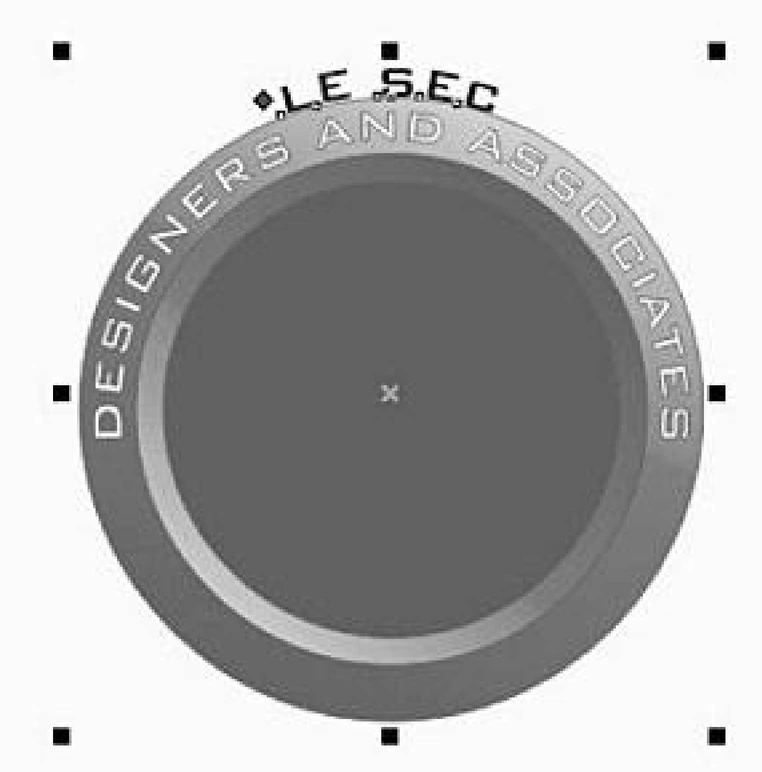
24. Dê um clique com a *Ferramenta Seleção* e com a tecla CTRL pressionada sobre o texto criado. Isto fará com que apenas o texto fique selecionado. Observe a Barra de status. Se necessário aumente o zoom para visualizar melhor.

25. Com apenas o texto selecionado, preencha-o com a cor branca e com um contorno Verde-grama. Sua tela deverá estar como mostrado a seguir:



26. Dê um clique na *Ferramenta Texto* e digite na parte de baixo, fora do círculo, o texto **LE SEC**. Coloque-o na mesma fonte de letra e tamanho do texto anterior.

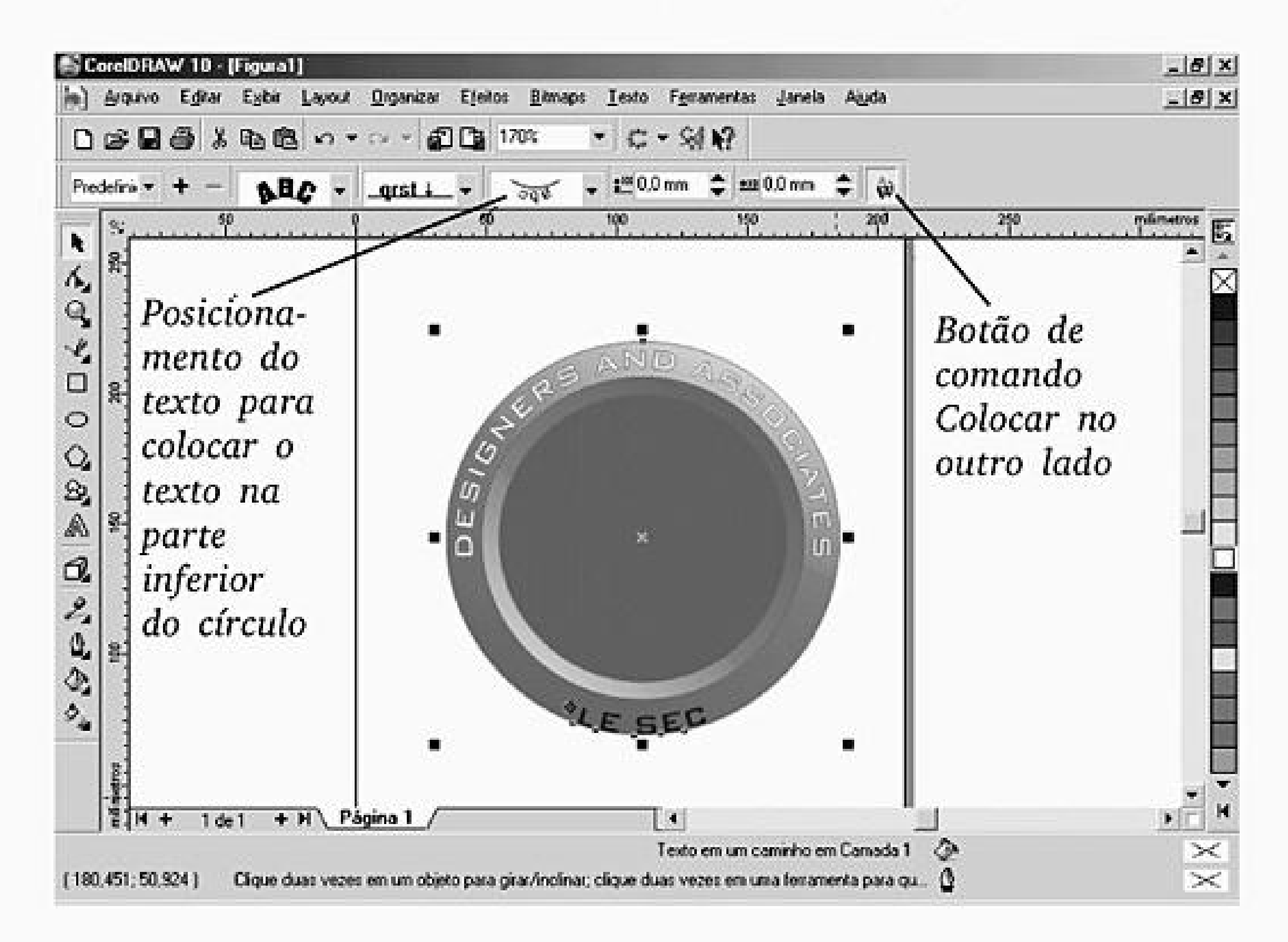
27. Selecione o texto e o círculo externo e escolha o comando *Ajustar texto ao caminho* no menu *Texto*. Sua tela deverá estar como a mostrada a seguir:



A idéia aqui, é colocar o texto LE SEC na parte de baixo do círculo, escrito da esquerda para a direita, porém, por padrão o Corel Draw utiliza o ajuste superior colocando-o no mesmo lugar do texto anterior. Para alterar essa posição, continue com os passos a seguir:

28. Com o efeito ainda selecionado, dê um clique no botão *Colocar no outro lado* na Barra de propriedades.

29. Dê um clique na lista suspensa *Posicionamento do texto* e escolha o posicionamento que mostra o texto na parte de baixo do círculo. Sua tela deve estar como a mostrada a seguir:



30. Ajuste a *Distância do caminho* para que o texto LE SEC tenha a aparência do texto na parte superior do círculo.

31. Dê um clique, com a *Ferramenta Seleção*, e com a tecla CTRL pressionada no texto LE SEC para selecioná-lo.

32. Formate a cor de preenchimento para branco e a cor de contorno para o tom Verde-grama, como no texto anterior. Sua tela deverá estar como a mostrada a seguir:



Dê uma respirada e salve seu trabalho feito até agora, procedendo da seguinte forma:

1. Dê um clique no menu *Arquivo*.
2. Dê um clique na opção *Salvar como*. Aparecerá a caixa de diálogo *Salvar desenho*.
3. Na caixa *Nome do arquivo* digite um nome para o seu arquivo, como por exemplo **Le Sec**.
4. Na lista *Examinar* posicione-se na pasta que desejar.
5. Dê um clique no botão *Salvar*. Seu arquivo foi salvo.

Se você desejar dar uma "paradinha" para um café, sinta-se à vontade.

Você poderá continuar de onde parou ou abrir o arquivo Le Sec 1.CDR que vem no disquete que acompanha o livro.

O Corel Draw 10, na sua instalação padrão, não instala as fontes de símbolos instaladas automaticamente nas versões anteriores, sendo assim, precisaremos instalar manualmente essas fontes, pois usaremos uma imagem da fonte de símbolos chamada Plants (Symbol).

Para instalar fontes extras em seu sistema, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique no botão *Iniciar* da Barra de tarefas do Windows.
2. Escolha o comando *Configurações* e em seguida *Painel de controle*.

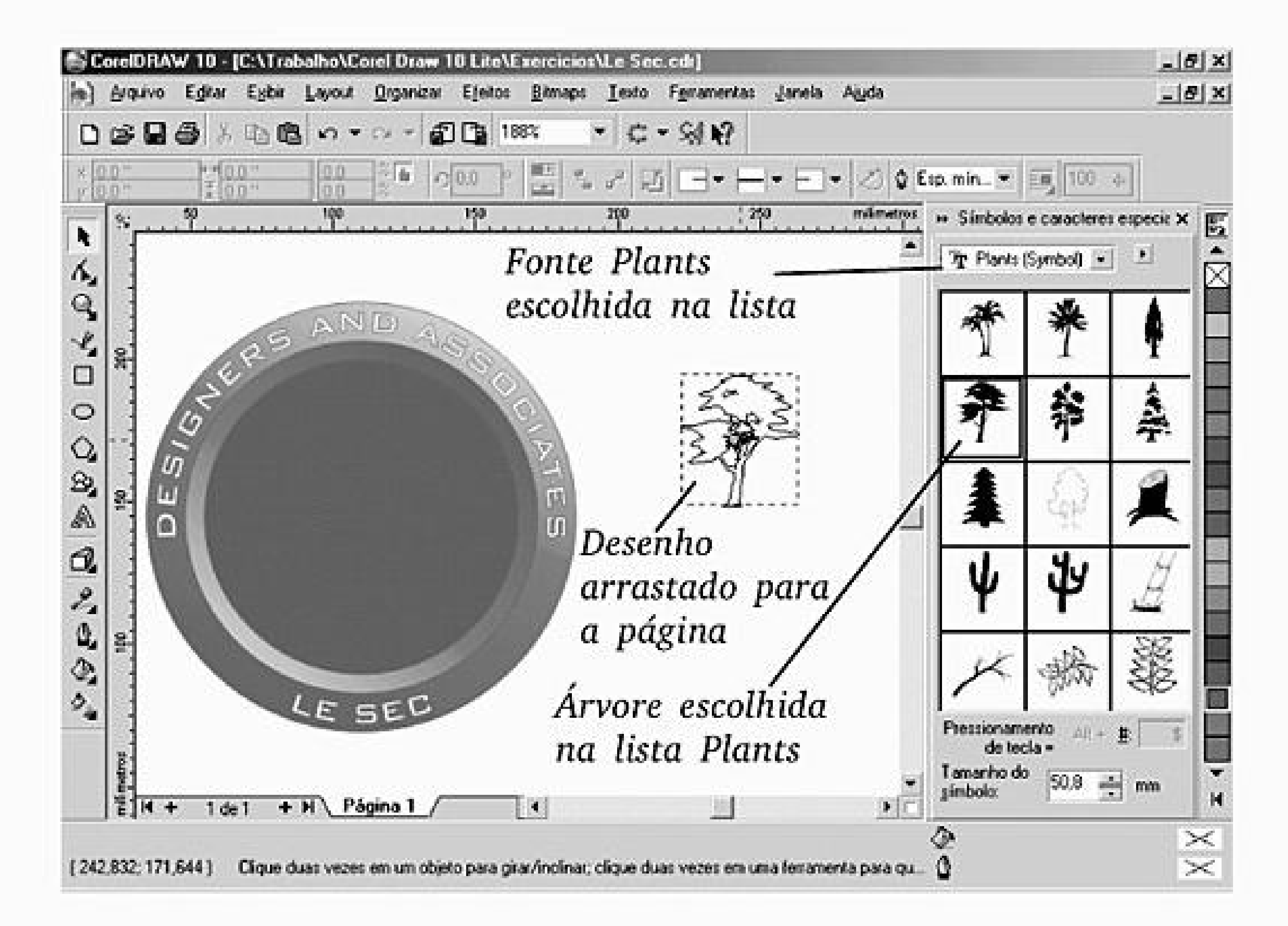
3. Dê um clique duplo na pasta *Fontes*.
4. Na janela de fontes, dê um clique no menu *Arquivo* e escolha o comando *Instalar fonte nova*.
5. Na caixa de diálogo *Adicionar fontes*, na lista suspensa *Unidades* escolha a unidade de CD-ROM na qual você colocou o CD de número 2 do Corel Draw 10. Você deverá inserir o CD de número 2 que vem no pacote do software Corel Draw 10, pois é neste CD que se encontram as fontes de símbolos.
6. Dê um clique duplo na pasta *extra fonts* do CD.
7. Dê um clique duplo na subpasta *symbols*, e depois dê um clique duplo na subpasta *ttf*.

Com isso, as fontes de símbolos serão carregadas e aparecerão na *Lista de fontes* da caixa de diálogo *Adicionar fontes*. Você poderá instalar a fonte que desejar, ou continuar com o procedimento a seguir para instalar todas as fontes de símbolos.

8. Dê um clique no botão *Selecionar tudo* e depois dê um clique no botão *OK*. Todas as fontes de símbolos serão instaladas em seu sistema.

Com o arquivo Le Sec 1.CDR ou continuando a ilustração anterior, proceda da seguinte forma para continuar com a criação da ilustração:

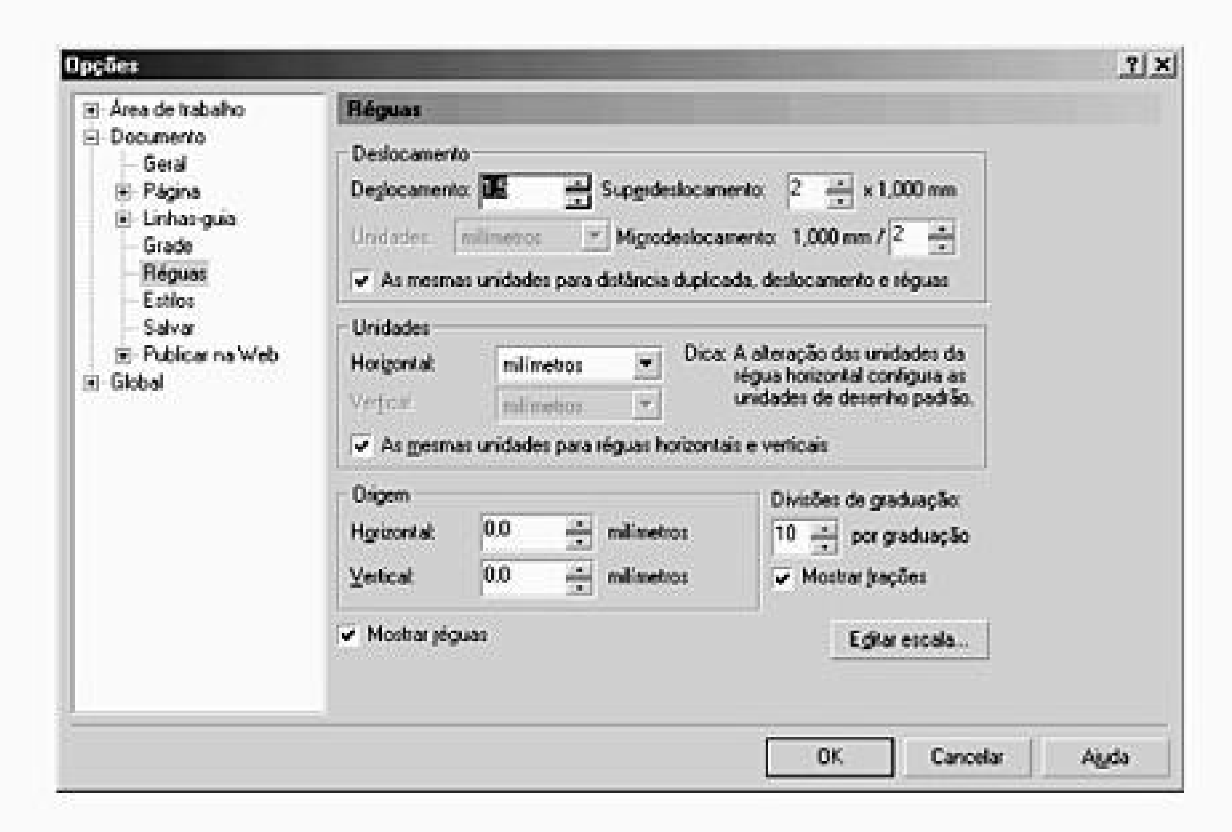
1. Dê um clique no menu *Janela* e dentro do submenu *Janelas de encaixe* escolha o comando *Símbolos e caracteres especiais*. Isso fará com que a Janela de encaixe *Símbolos e caracteres especiais* seja aberta no lado direito da página.
2. Na lista suspensa de fontes, escolha a fonte Plants (Symbol).
3. Dê um clique no quarto desenho (é o desenho de uma árvore) da lista e arraste-o para a página, como mostra a figura a seguir:



Se você quiser, poderá abrir o arquivo Le Sec 2.CDR, que vem no disquete que acompanha este livro, para abrir a ilustração neste ponto, ou seja, já com a árvore incluída na página.

Para continuar o processo de criação da ilustração, proceda como a seguir:

1. Selecione a árvore e mantendo a tecla SHIFT pressionada, selecione o círculo central.
2. Pressione as teclas C e E do teclado. Isso fará com que a árvore fique centralizada com o círculo.
3. Se necessário aumente o tamanho da árvore, mantendo a tecla SHIFT pressionada enquanto a redimensiona para não tirá-la do centro do círculo.
4. Dê um duplo clique com o mouse sobre uma das réguas do Corel Draw 10. Isso fará com que a caixa de diálogo *Opções* apareça com a opção *Réguas* selecionada, como mostra a figura a seguir:



5. Altere o valor da opção *Deslocamento* para 1,5 mm e dê um clique em OK. Esta opção permite o deslocamento de uma figura utilizando as teclas de seta do teclado. Cada pressionamento das teclas de seta deslocará a figura 1,5 mm para a posição escolhida.

6. Selecione a árvore e pressione uma vez a tecla de seta para a esquerda e uma vez a tecla de seta para baixo.

7. Preencha a árvore com a cor preta.

8. Dê um clique na tecla com o sinal de (+) do teclado numérico. Isso fará com que seja criada uma cópia exatamente sobre a árvore preenchida de preto.

9. Pressione duas vezes a tecla de seta para cima e duas vezes a tecla de seta para a direita.

10. Preencha esta árvore com a cor Verde-pálido e coloque seu contorno também na cor Verde-pálido.

11. Dê um clique na tecla com o sinal de (+) do teclado numérico. Isso fará com que seja criada uma nova cópia exatamente sobre a árvore preenchida de Verde-pálido.

12. Pressione uma vez a tecla de seta para a esquerda e uma vez a tecla de seta para baixo.

13. Preencha essa terceira cópia de árvore com a cor Verde-grama, a mesma cor utilizada no círculo central. Seu contorno também deverá ter a cor Verde-grama. Sua figura deve estar como a mostrada a seguir:



Note que temos três cópias da mesma árvore, uma na cor preta, outra na cor Verde-pálido, ambas deslocadas; e uma terceira cópia no centro com a mesma cor utilizada no círculo. Isso imita uma aparência como se a árvore estivesse estampada em alto relevo no círculo.

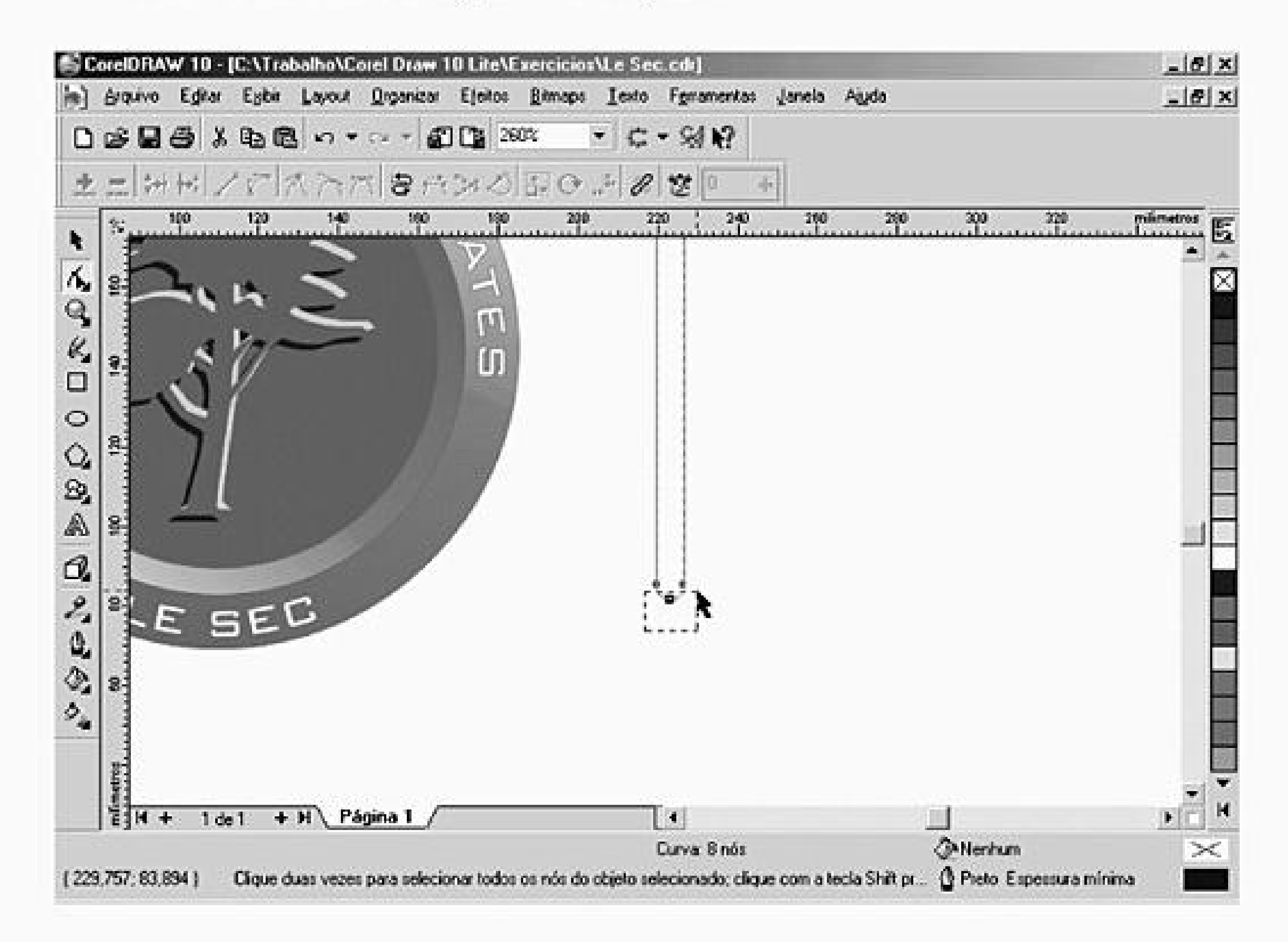
Continuaremos com a criação de dois pincéis. Se você quiser poderá abrir o arquivo Le Sec 3.CDR que acompanha este livro e continuar a partir deste ponto.

1. Dê um clique na *Ferramenta Retângulo* e desenhe um retângulo de aproximadamente 7 mm de largura por 142 mm de altura.
2. Arredonde os cantos deste retângulo com a *Ferramenta Forma*. Sua tela deverá estar como a seguir:

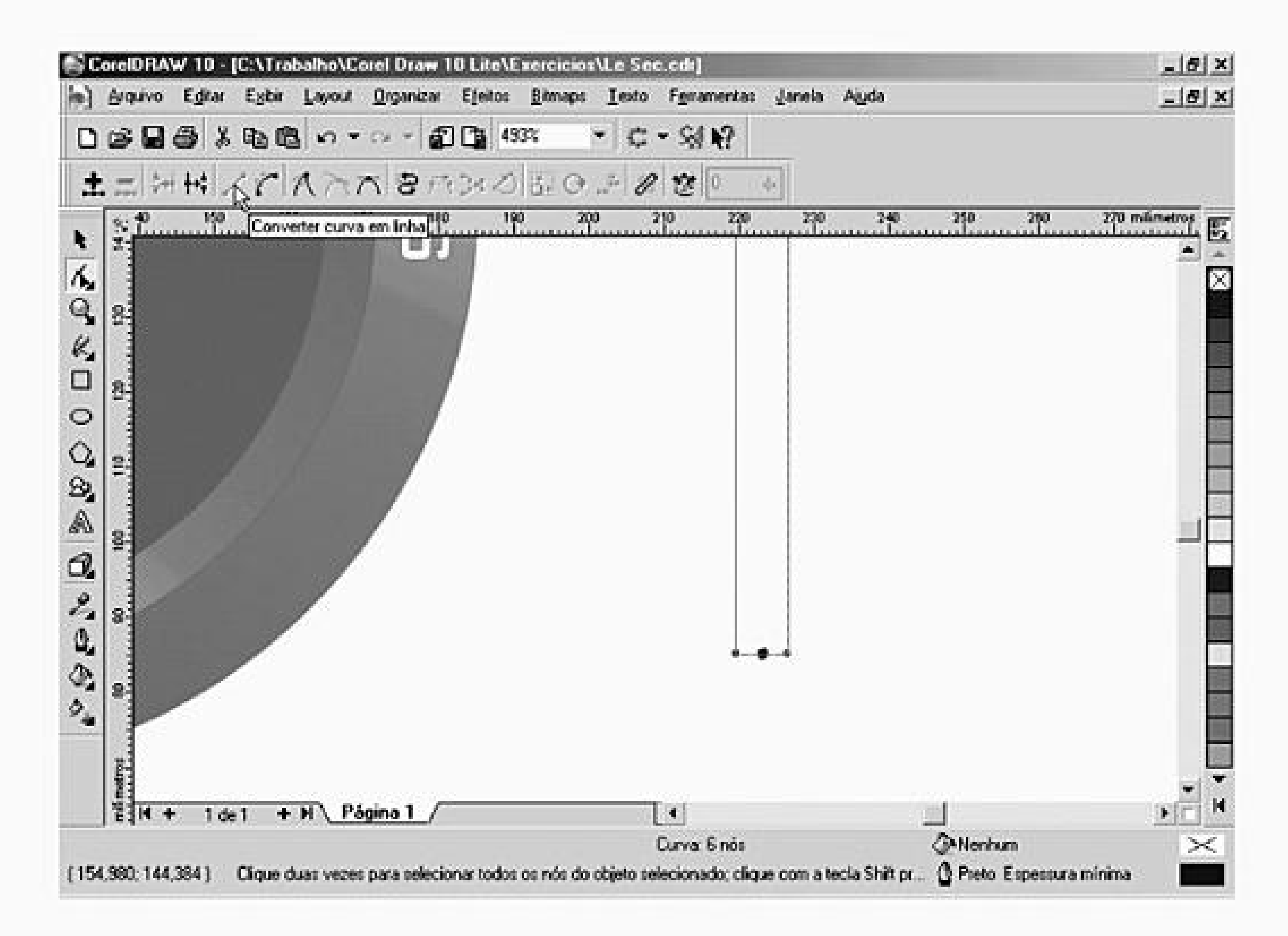


3. Dê um clique no menu *Organizar* e escolha o comando *Converter em curvas*, ou dê um clique no botão *Converter em curvas* na Barra de propriedades.

4. Com a *Ferramenta Forma* selecione os dois nós inferiores do retângulo. Se necessário aplique zoom na região para visualizar melhor, como mostra a figura a seguir:



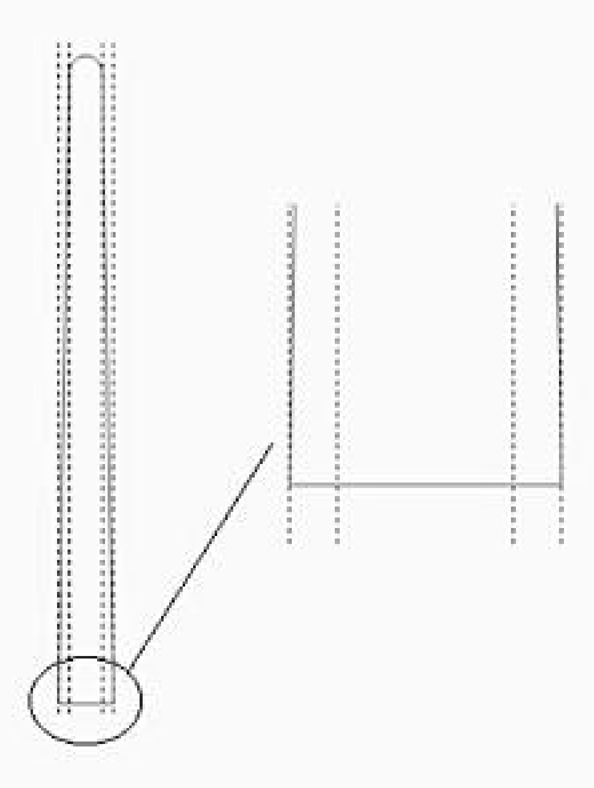
5. Dê um clique sobre o segmento e transforme-o em linha reta, como na figura a seguir:



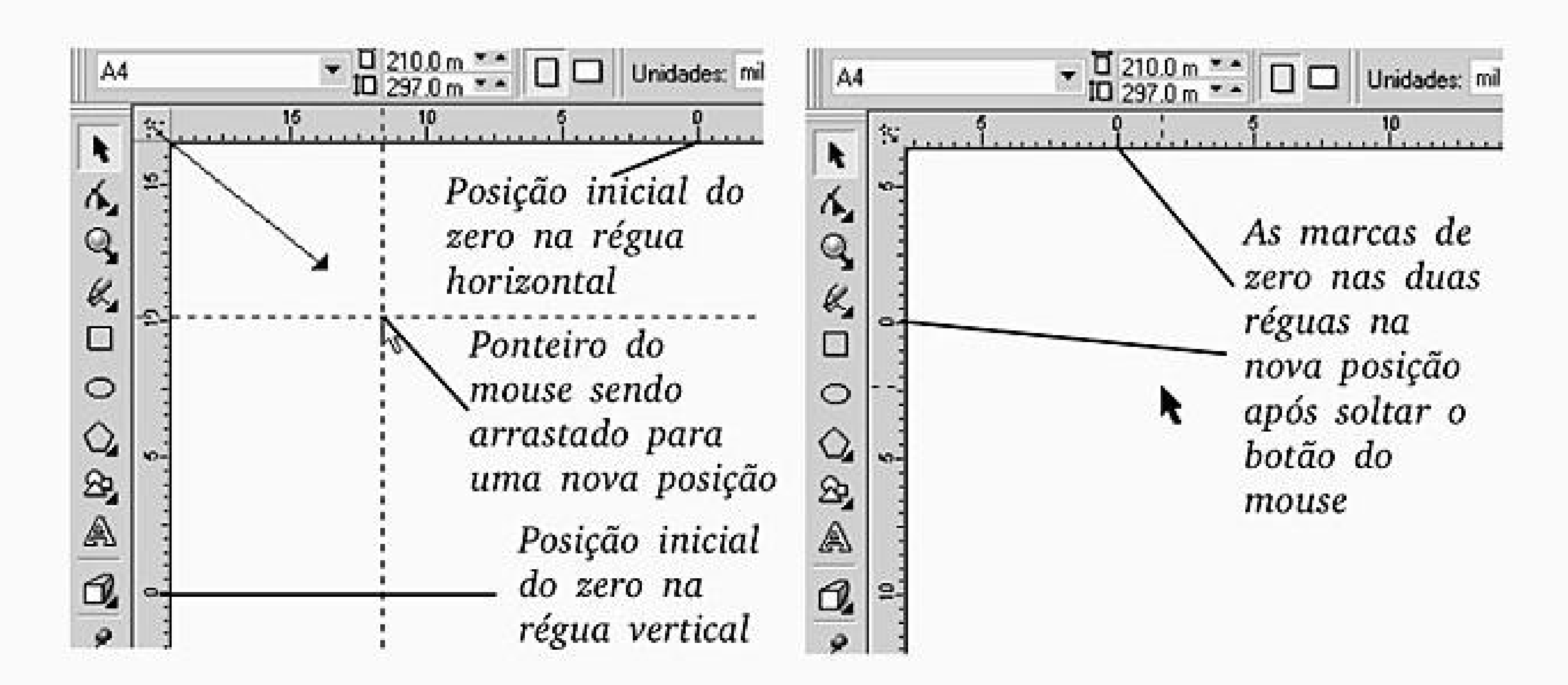
O retângulo está se transformando no cabo do pincel.

6. Aumente, com a *Ferramenta Forma,* a largura da parte inferior do pincel.

Se necessário arraste linhas-guia para auxiliá-lo. Para colocar linhas-guia no desenho, dê um clique sobre uma das réguas e, mantendo o botão do mouse pressionado, arraste para o local desejado. Você notará que aparecerá uma linha pontilhada no seu desenho. Veja na figura a seguir o cabo do pincel sendo construído com o auxílio das linhas-guias verticais.

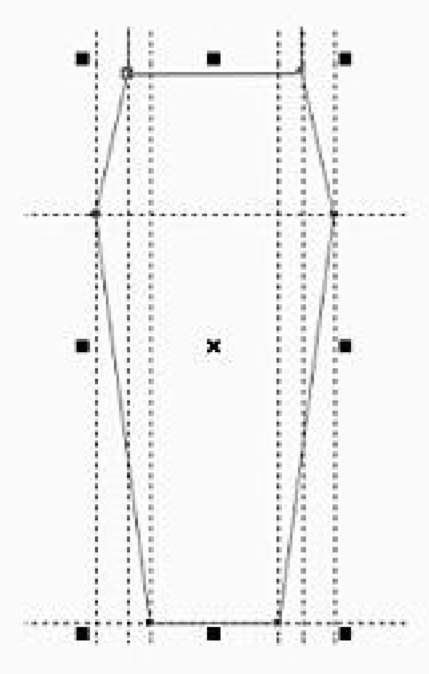


Na junção entre as duas réguas (vertical e horizontal), existe um botão, que serve para zerar o ponto da régua. Dê um clique e mantenha pressionado o ponteiro do mouse sobre este botão e arraste sobre a página, posicione na posição desejada, tanto na vertical como na horizontal e solte o botão do mouse. Você notará que os zeros das réguas se movimentaram para a posição em que você soltou o botão do mouse. Veja a figura a seguir:

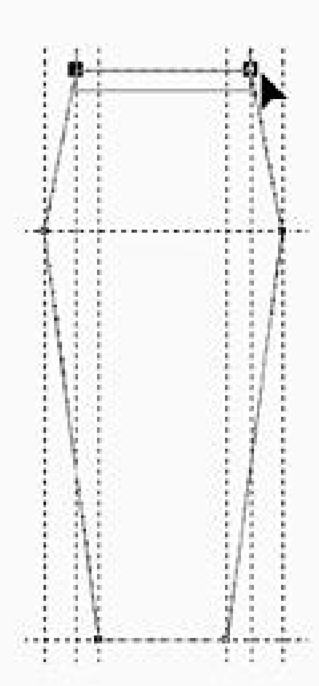


7. Aplique o zoom próximo da parte inferior do pincel. Desenharemos agora uma peça, comum nos pincéis, onde o artista segura o mesmo para pintar. Essa peça normalmente é de metal no pincéis reais.

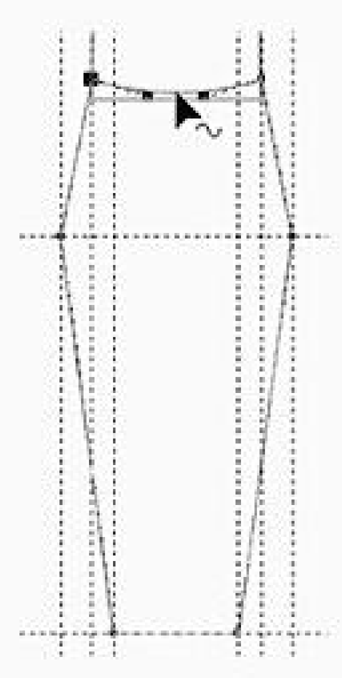
8. Com a *Ferramenta Mão livre*, desenhe a peça fechada como mostrado a seguir. Note a presença das linhas-guias para auxiliar no desenho.



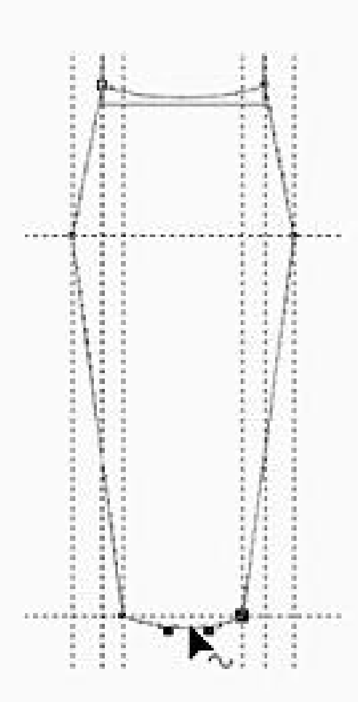
9. Selecione a *Ferramenta Forma*, se ela não estiver selecionada, e selecione os dois nós do segmento superior da "peça de metal".
10. Arraste os dois nós juntos um pouco para cima do cabo, como na figura a seguir:



11. Dê um clique sobre o segmento reto da "peça de metal" que ficou sobre o cabo.
12. Dê um clique no botão *Converter linha em curva* da Barra de propriedades. Isso converte o segmento reto em curvo.
13. Curve o segmento arrastando-o um pouco para baixo, conforme mostra a figura a seguir:



14. Execute os mesmos procedimentos 11, 12 e 13 anteriores, só que dessa vez sobre o segmento reto na parte inferior da "peça de metal". Veja a figura a seguir:



15. Desenhe quatro linhas na parte superior da "peça de metal" e cinco linhas na parte inferior, de modo que elas transpassem a peça na horizontal, como mostrado na figura a seguir. Note que retiramos as linhas-guia. Para isto, basta que você dê um clique sobre a linha-guia e pressione a tecla DELETE.



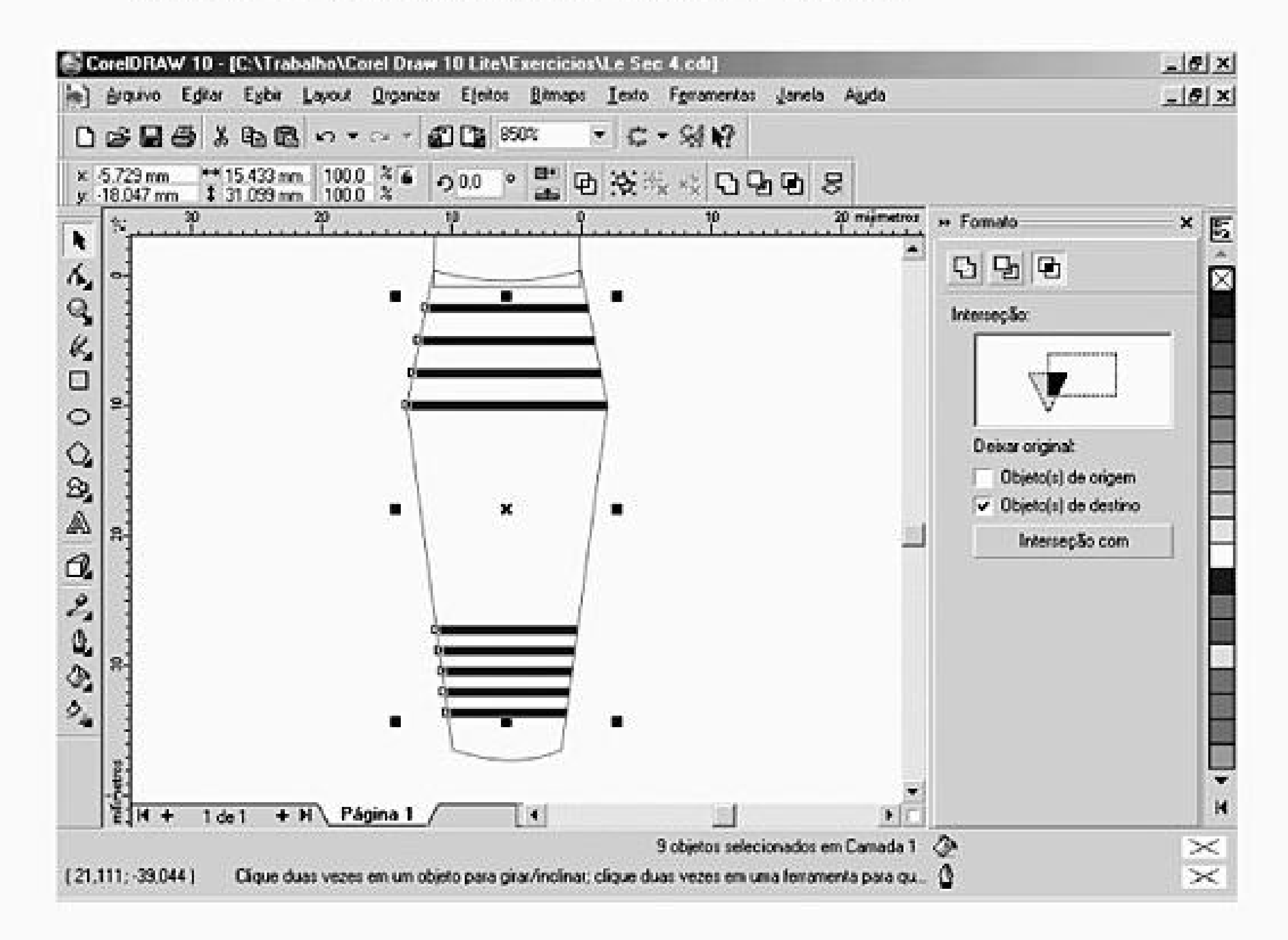
Agora você utilizará o comando de interseção, aprendido anteriormente neste capítulo. Você pode continuar com o exercício ou abrir o arquivo Le Sec 4.CDR que vem no disquete que acompanha o livro.

1. Aplique zoom, se necessário, para aumentar a região inferior do pincel, a região da "peça de metal".

2. Selecione todas as linhas que transpassam a "peça de metal".

3. Dê um clique no menu *Organizar*, depois escolha o comando *Interseção* dentro do submenu *Formato*.

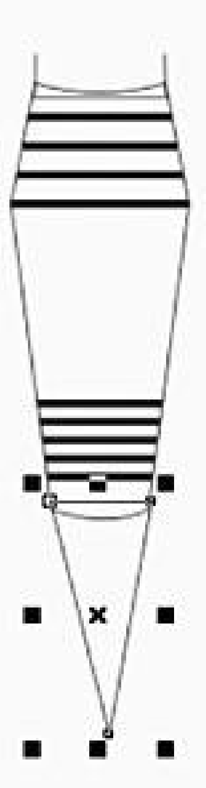
4. Na Janela de encaixe que aparece, desative a marca em *Objeto de origem*, mas deixe a marca em *Objeto de destino* na seção *Deixar original*.
5. Dê um clique no botão *Interseção com*. O mouse se transforma em uma seta diferente.
6. Dê um clique com esta seta sobre a "peça de metal". As linhas foram recortadas.
7. Selecione somente as linhas e aumente suas espessuras. Sua figura deverá se parecer com a figura a seguir:



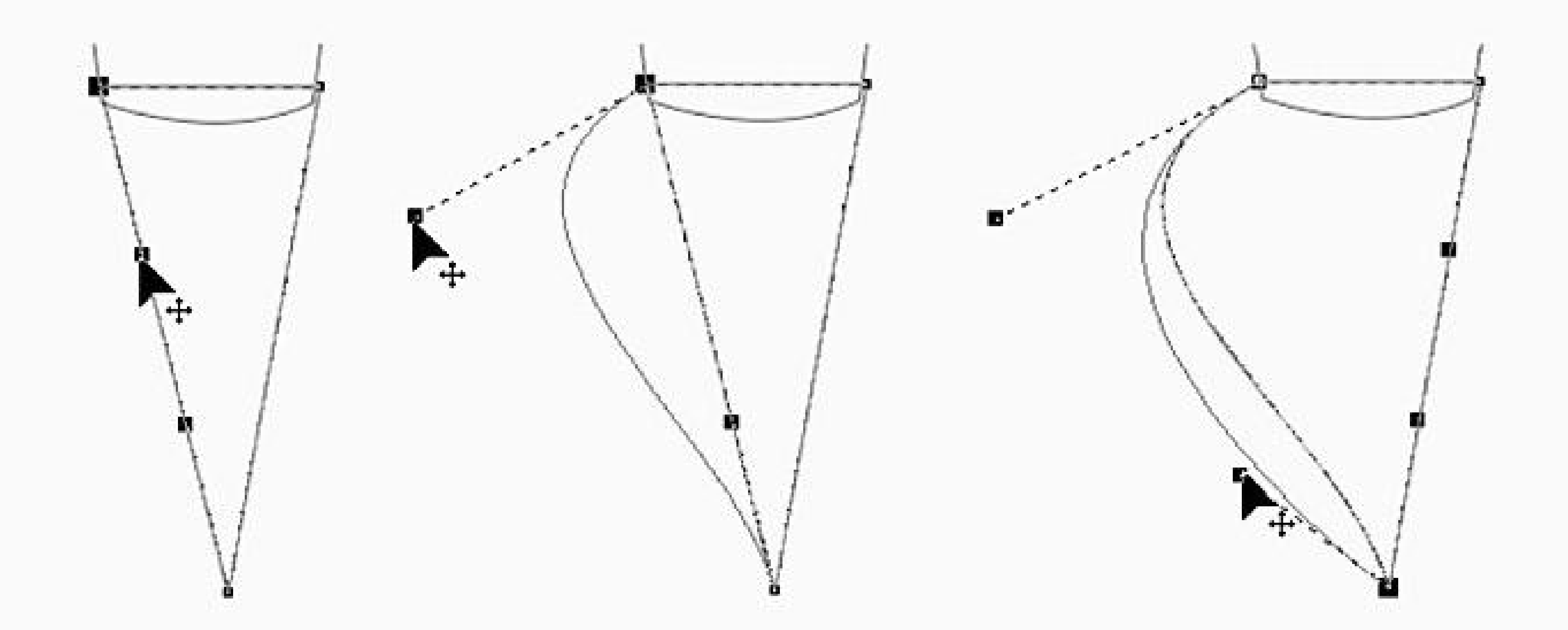
Neste ponto você já criou o cabo completo do pincel, faltando apenas a parte que representa os pêlos. Você poderá continuar de onde parou, ou se preferir, abrir o arquivo Le Sec 5.CDR que vem no disquete que acompanha este livro.

Para continuar, e desenhar a peça que representa os pêlos do pincel, proceda da seguinte forma:

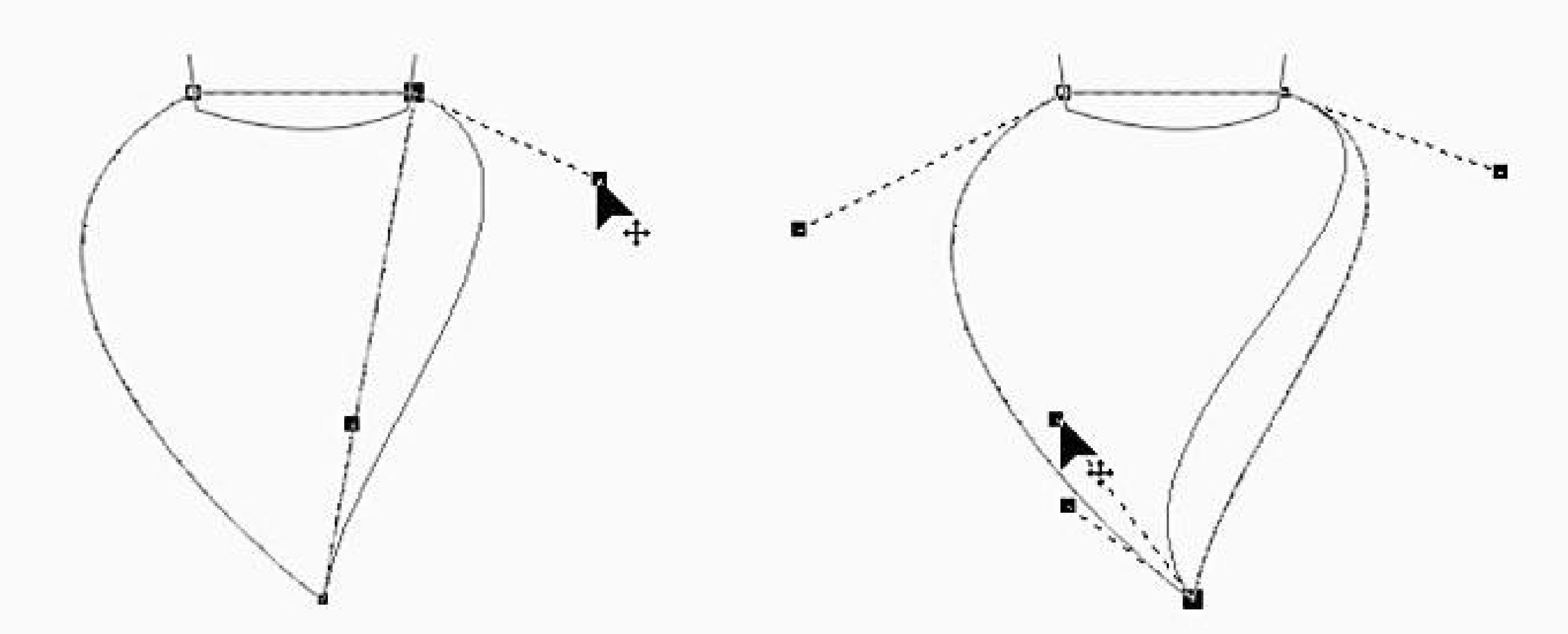
1. Desenhe um triângulo com a *Ferramenta Mão livre*, como mostra a figura a seguir. Não usamos a *Ferramenta Polígono* para desenhar o triângulo, pois essa ferramenta desenha um triângulo com mais nós do que o necessário, no caso da peça em questão.



2. Selecione a *Ferramenta Forma* e transforme os dois segmentos laterais do triângulo em segmentos curvos.
3. Altere a forma da lateral esquerda do triângulo, puxando os dois pontos de controle do segmento para fora, como mostra a figura a seguir:



4. Altere a forma da lateral direita do triângulo, puxando um ponto de controle para fora e outro para dentro, como mostra a figura a seguir:



5. Ajuste o nó superior esquerdo do triângulo para que ele fique um pouco para cima. Isso dará um aspecto mais real.

Faça os ajustes que achar conveniente nos nós e nos pontos de controle, até que você fique com uma aparência agradável. Veja a figura a seguir para uma referência.

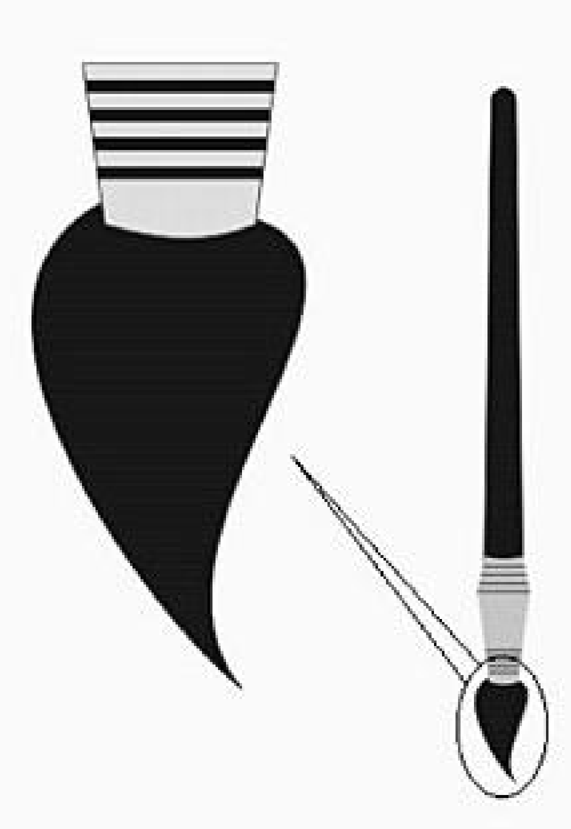


6. Selecione a "peça de metal" e preencha com uma cor cinza-claro e retire o contorno.

7. Selecione o cabo do pincel e a peça que representa os pêlos e preencha ambos na cor preta.

8. Selecione somente a peça que representa os pêlos.

9. Dê um clique no menu *Organizar* e escolha o comando *Para trás*, dentro do submenu *Ordenar*. Sua tela deverá estar como a mostrada a seguir:



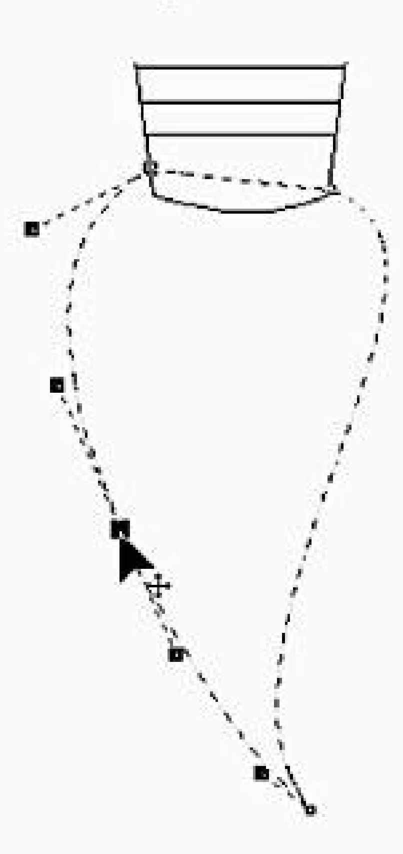
Neste momento, desejamos criar um segundo pincel, mas com a aparência dos pêlos diferente. Você poderá continuar de onde parou, ou se preferir, abra o arquivo Le Sec 6.CDR que vem no disquete que acompanha o livro.

Como queremos um pincel parecido com o primeiro, vamos usar como ponto de partida uma cópia do pincel pronto, e depois modificar apenas o que nos interessa. Para seguir, proceda da seguinte forma:

1. Abra o arquivo Le Sec 6.CDR quem vem no disquete que acompanha o livro, ou use o que você criou nos passos anteriores.
2. Selecione todos os objetos que compõem o pincel com uma moldura de seleção.
3. Dê um clique sobre o pincel selecionado e mantendo o botão do mouse pressionado arraste o mouse para a direita e, antes de soltar o botão esquerdo do mouse, dê um clique no botão direito para criar uma cópia do pincel. Sua tela deverá estar como mostra a figura a seguir:



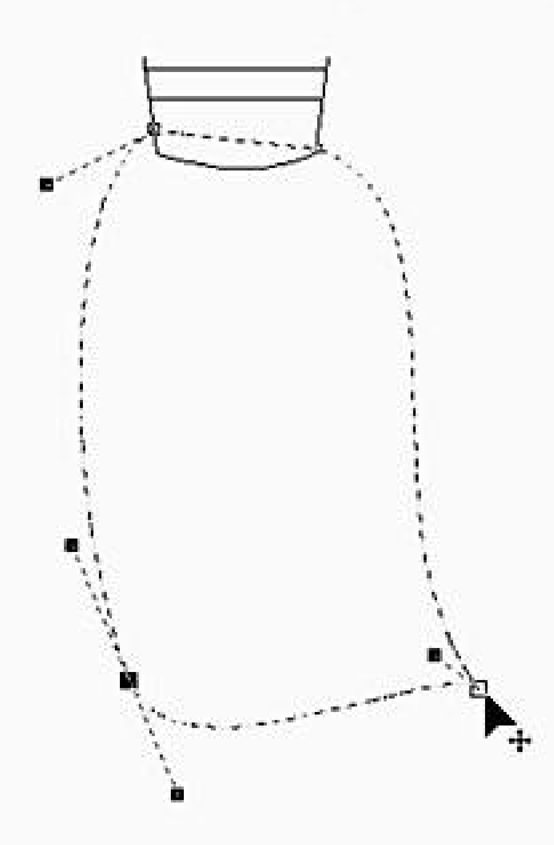
4. Aplique um zoom para aumentar a região dos "pêlos" do pincel cópia.
5. Selecione a *Ferramenta Forma*.
6. Dê um clique aproximadamente no centro do segmento esquerdo que forma o "pêlo" do pincel para criar um ponto.
7. Dê um clique no botão *Adicionar nó* na Barra de propriedades.
8. Escolha o comando *Aramado* no menu *Exibir*. Você verá os objetos sem seus preenchimentos, como mostra a figura a seguir:



9. Puxe o nó criado anteriormente para baixo.

10. Dê um clique no nó que formava anteriormente o bico do pêlo do pincel anterior e arraste-o para o lado direito.

11. Ajuste os nós e os pontos de controle até que você obtenha uma peça similar à mostrada na figura a seguir:



12. Dê um clique no menu *Exibir* e escolha o comando *Aperfeiçoado* para visualizar novamente os preenchimentos dos objetos.

13. Diminua o zoom para que você possa ver os dois pincéis por inteiro.

14. Com a *Ferramenta Seleção*, selecione todos os objetos que compõem o primeiro pincel.

15. Dê um clique no botão *Agrupar* da Barra de propriedades.

16. Repita os procedimentos 14 e 15 anteriores para o outro pincel.

17. Repita os procedimentos 14 e 15 novamente, agora para o desenho central com os círculos e a árvore.

Você deverá ter três grupos de objetos agrupados como mostra a figura a seguir:

Nós incluímos algumas peças para dar um certo brilho, manchas de tinta nos pincéis, além de rotacioná-los para compor a ilustração final, que poderá ser vista abrindo o arquivo Le Sec Final.CDR que vem no disquete que acompanha este livro.



No próximo capítulo falaremos dos efeitos especiais do Corel Draw 10 para que você aprimore ainda mais suas habilidades com o produto.



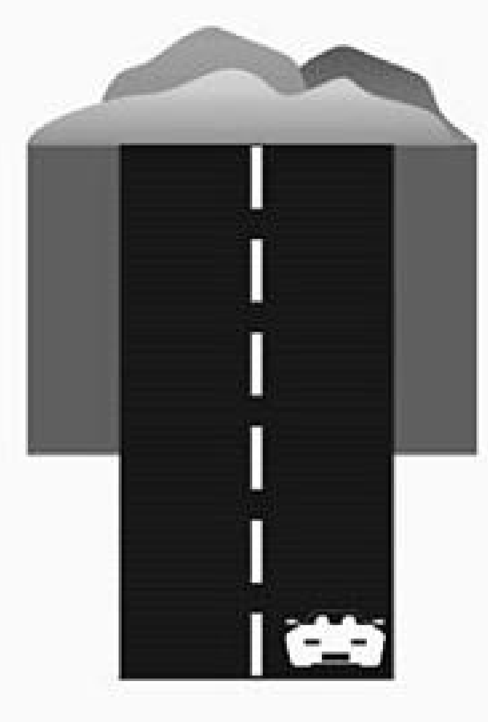
7 Efeitos Especiais

Neste capítulo você aprenderá a criar certos efeitos para chegar de maneira rápida a um resultado eficiente. Para utilizar esses efeitos é preciso prática e bom senso. Aqui mostraremos apenas os comandos básicos dos efeitos.

Efeito Perspectiva

O comando *Adicionar perspectiva* permite criar a ilusão de distância e profundidade aos objetos no Corel Draw 10. Para executar o comando proceda da seguinte forma:

1. Desenhe a figura como mostrado a seguir, ou se preferir abra o arquivo Estrada.CDR.

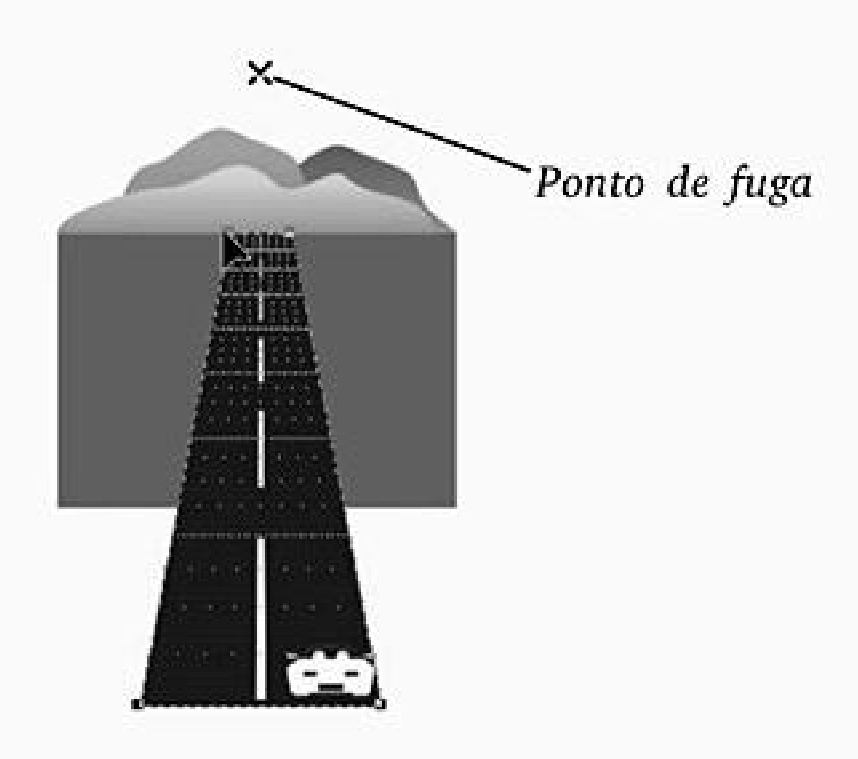


2. Selecione a estrada, ela é um conjunto de peças agrupadas.
3. Dê um clique no menu *Efeitos* e depois escolha o comando *Adicionar perspectiva*.

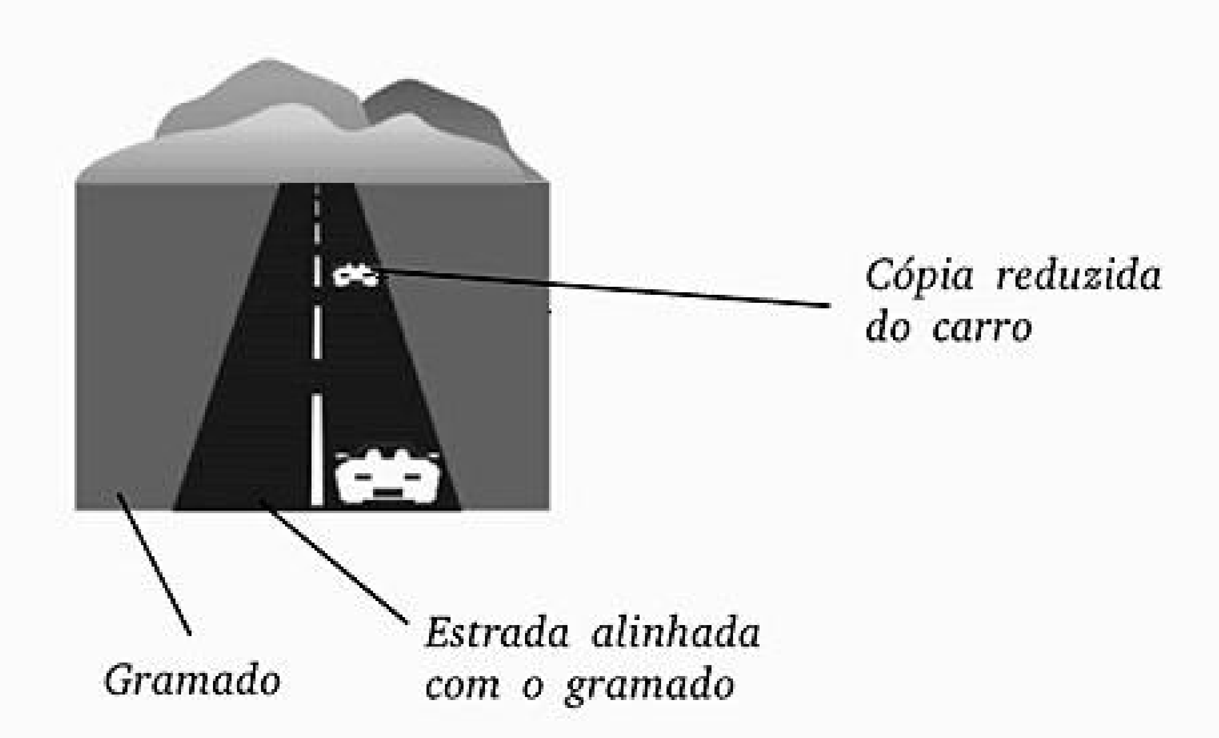
Você verá que aparece uma grade pontilhada sobre o objeto com quatro nós em suas extremidades.

4. Mantenha as teclas CTRL e SHIFT pressionadas. Isso criará uma perspectiva com um único ponto de fuga.
5. Dê um clique no nó superior esquerdo e arraste-o para a direita. Os dois pontos (direito e esquerdo) serão deslocados para o centro. Libere o mouse e depois as teclas CTRL e SHIFT.

Você verá o ponto de fuga aparecer sobre as montanhas, como mostra a figura a seguir:



6. Dê um clique na *Ferramenta Seleção*.
7. Arraste a alça central inferior para cima, até que a estrada se alinhe com o "gramado" (o retângulo desenhado no meio do desenho).
8. Coloque a figura do carro sobre a estrada.
9. Faça uma cópia reduzida do carro e coloque-a mais à frente sobre a estrada.



Para visualizar novamente o ponto de fuga, e conseqüentemente, o efeito perspectiva aplicado, selecione a estrada com a *Ferramenta Forma*.

Você poderá mover o ponto de fuga com o mouse para mudar a sensação da perspectiva. A figura a seguir mostra um exemplo.



Se você mexer nos nós da grade de perspectiva sem pressionar nenhuma tecla, poderá movimentá-los para ambos os lados, vertical e horizontal, criando assim uma perspectiva com dois pontos de fuga, distorcendo toda a figura.

Mais uma vez, convidamos você a praticar um pouco por conta própria. O efeito perspectiva fica melhor quando aplicado de forma sutil, sem exageros.

Efeito Envelope

O comando envelope é um poderoso efeito que permite alterar a forma de objetos ou grupos de objetos.

Para aplicar este efeito, você utilizará como exemplo um texto simples. Assim é mais fácil entender os diferentes tipos de envelope. Proceda da seguinte forma:

1. Digite a palavra **Brasil**. Coloque-a na fonte que desejar.
2. Dê um clique na *Ferramenta Envelope interativo* que se encontra na caixa de ferramentas junto com outras ferramentas de efeitos interativos.



A Barra de propriedades se modifica mostrando os comandos que podem ser utilizados com o efeito envelope e, aparece uma moldura pontilhada, que na sua tela estará na cor vermelha, em volta da figura.

3. Dê um clique no botão *Modo Envelope em linha reta* na Barra de propriedades.
4. Dê um clique no nó central superior e arraste-o para cima.

Sua figura deve se modificar e ficar semelhante à figura a seguir:



Se mantivermos a tecla CTRL pressionada enquanto arrastamos o nó central superior, no exemplo anterior, o nó oposto também se move no mesmo sentido e, se mantivermos a tecla SHIFT pressionada enquanto arrastamos o nó central superior, o nó oposto também se move, mas agora no sentido contrário. Veja na figura a seguir os dois efeitos junto com o efeito anterior:



Sem nenhuma tecla pressionada

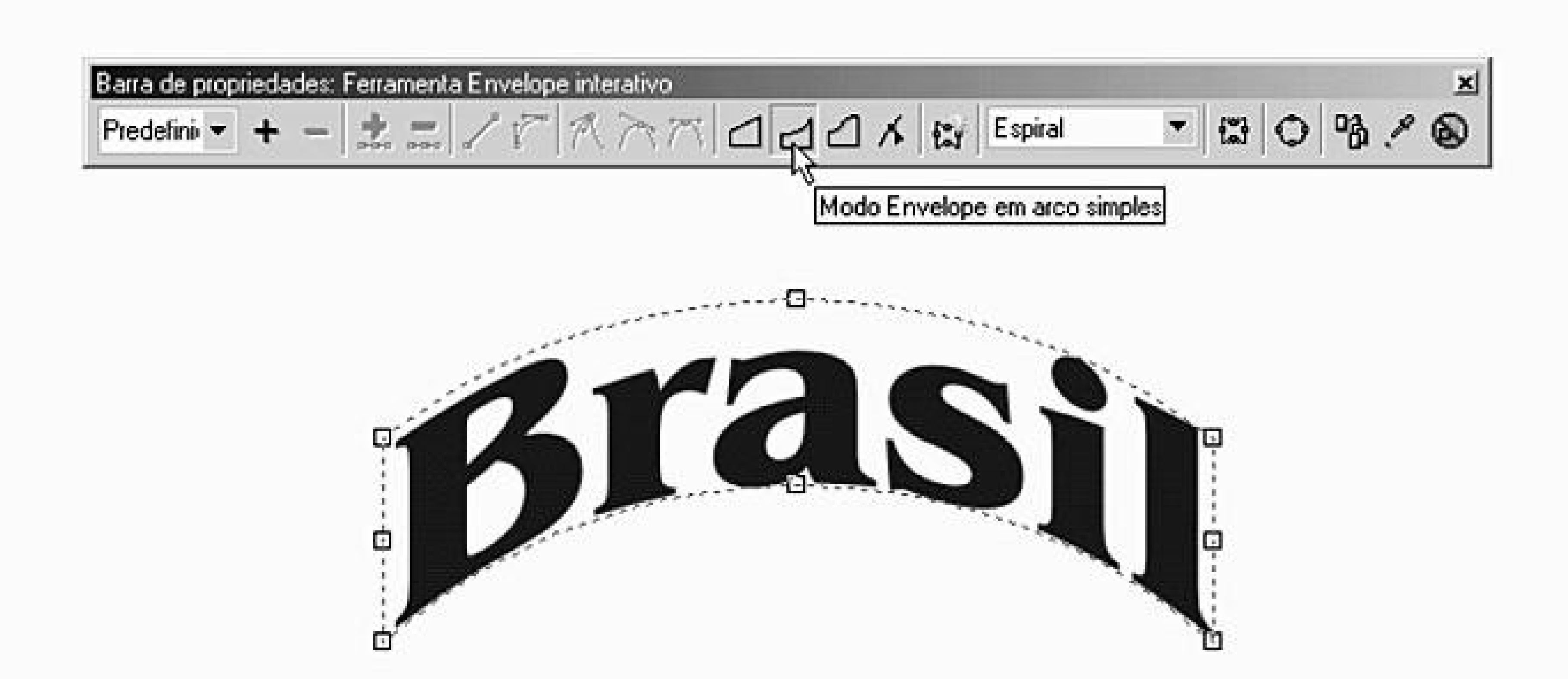
Com a tecla CTRL pressionada

Com atecla SHIFT pressionada

Você também poderá manter as duas teclas (CTRL e SHIF) pressionadas ao mesmo tempo, experimente.

Veja a seguir os exemplos utilizando outros efeitos com os botões da Barra de propriedades.

Modo Envelope em arco simples — Com esse botão consegue-se um efeito curvo entre os nós manipulados do envelope.



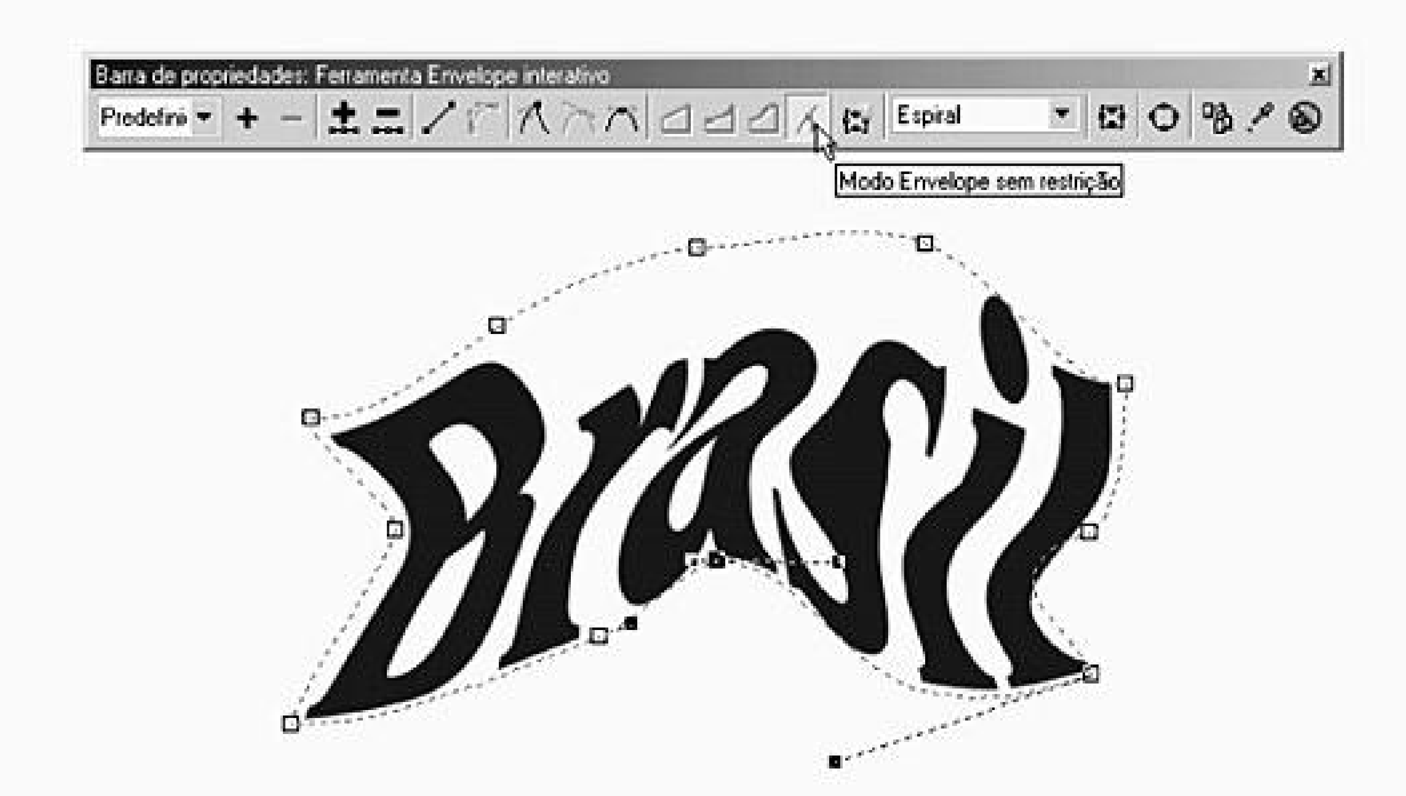
Modo Envelope em arco duplo — Com esse botão consegue-se um efeito curvo em dois sentidos.



Lembre-se que de só estamos manipulando o nó central superior e também o nó central inferior para facilitar sua visualização, porém, você pode manipular qualquer um dos nós que desejar.

Modo Envelope sem restrição — Com esse botão consegue-se manipular os nós dos segmentos na moldura pontilhada, possibilitando assim controle total sobre como a moldura envelopará o objeto.

Observe na figura a seguir como os segmentos podem ser manipulados, e os nós transformados em cúspide, suave e simétrico, criando um envelope bem diferente.



É importante salientar que os ajustes do envelope podem ser aplicados a qualquer nó da moldura, não somente ao nó superior ou inferior, e ainda você poderá adicionar ou remover nós e transformar os nós como mencionados no Capítulo 3, se usar o *Modo Envelope sem restrição*.

O efeito envelope pode ser utilizado em grupos de objetos da mesma forma como foi utilizado aqui. Abra o arquivo Bandeira.CDR e veja como a bandeira do Brasil foi envelopada, parecendo estar tremulando.

Você poderá utilizar o *Efeito Envelope* para alterar o formato da moldura de texto de parágrafo. Para isso proceda da seguinte forma:

1. Importe o arquivo Texto.DOC que vem no disquete que acompanha este livro.
2. Selecione a moldura do texto de parágrafo, se ela ainda não estiver selecionada.
3. Dê um clique na *Ferramenta Envelope interativo*. Isso fará com que uma moldura de envelope contorne o texto. Aumente o zoom se necessário.
4. Na Barra de propriedades, dê um clique no botão *Modo Envelope em arco simples*. Certifique-se de que o botão ficou pressionado.
5. Com a *Ferramenta Envelope interativo*, mova o nó central direito no sentido do centro da moldura de texto com a tecla SHIFT pressionada.
6. Libere o botão do mouse e depois a tecla SHIFT. Seu texto deve ficar semelhante ao mostrado na figura a seguir:



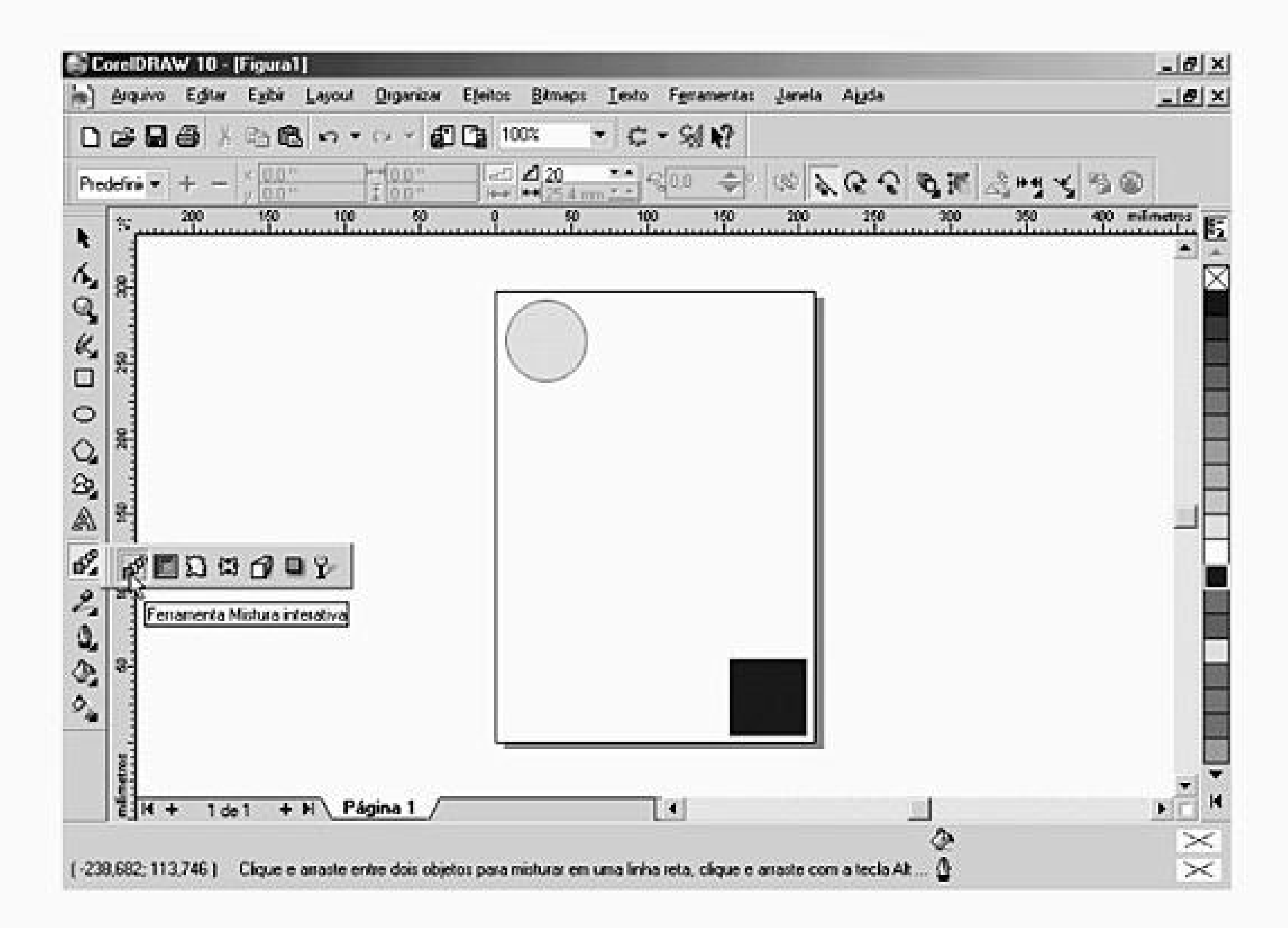
Experimente aplicar o *Efeito Envelope* de várias maneiras diferentes para treinar. Este recurso é muito rico e permite vários arranjos diferentes.

Efeito Mistura

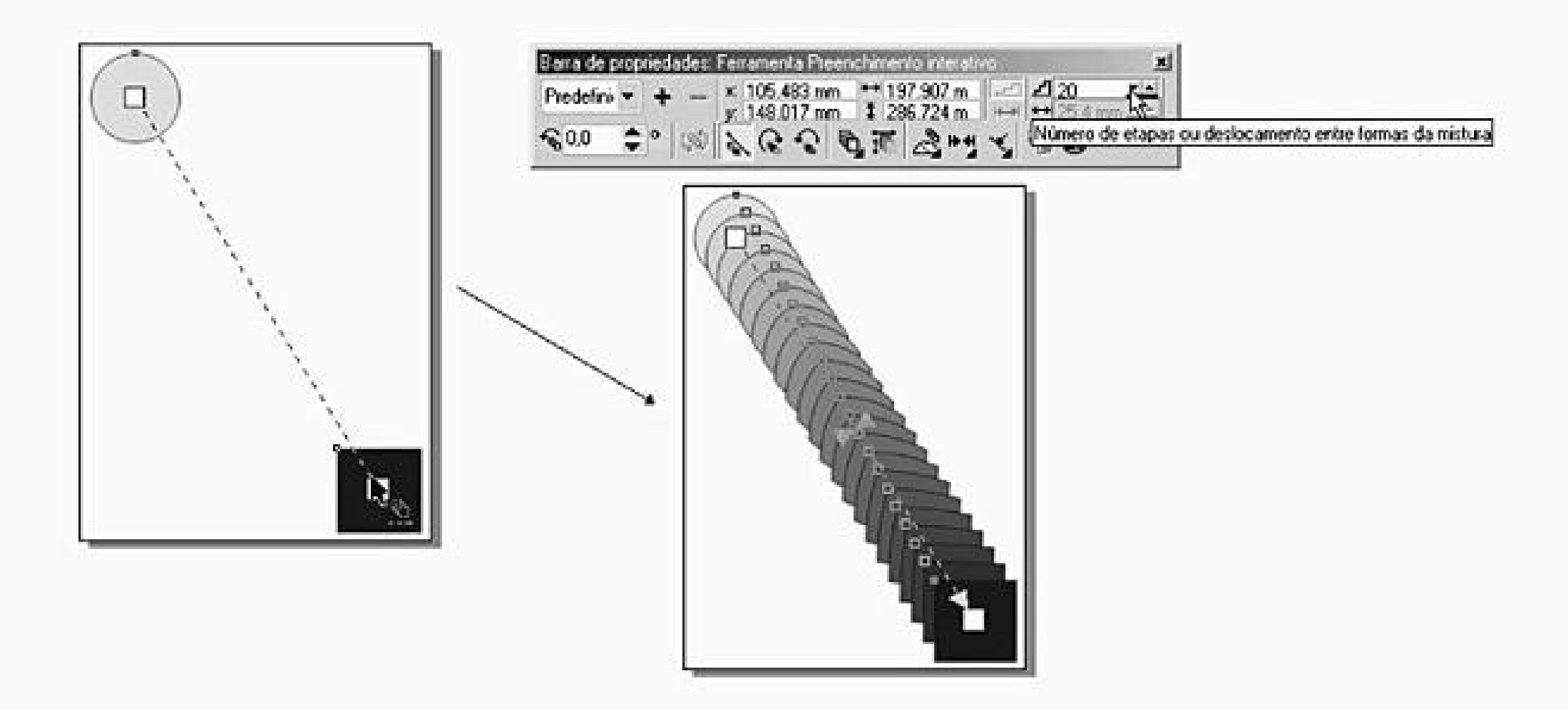
Mistura é um efeito especial que mescla dois objetos quaisquer criados no Corel Draw. Nessa mesclagem, o efeito cria vários objetos intermediários os quais ficam ligados dinamicamente com os objetos inicial e final.

Para conhecer melhor o *Efeito Mistura*, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um círculo no canto superior esquerdo da página e preencha-o de amarelo.
2. Desenhe um quadrado no canto inferior direito da página e preencha-o de azul.
3. Dê um clique na *Ferramenta Mistura interativa.* A Barra de propriedades se modifica para mostrar as opções disponíveis para o efeito mistura.



4. Dê um clique no círculo e mantenha o botão do mouse pressionado e arraste-o até o quadrado.
5. Libere o botão do mouse e você verá a criação de vários objetos intermediários transformando o círculo amarelo em quadrado azul.
6. Altere o valor da caixa *Número de etapas ou deslocamento entre formas da Mistura* na Barra de propriedades e você verá a quantidade de objetos intermediários se alterar automaticamente.

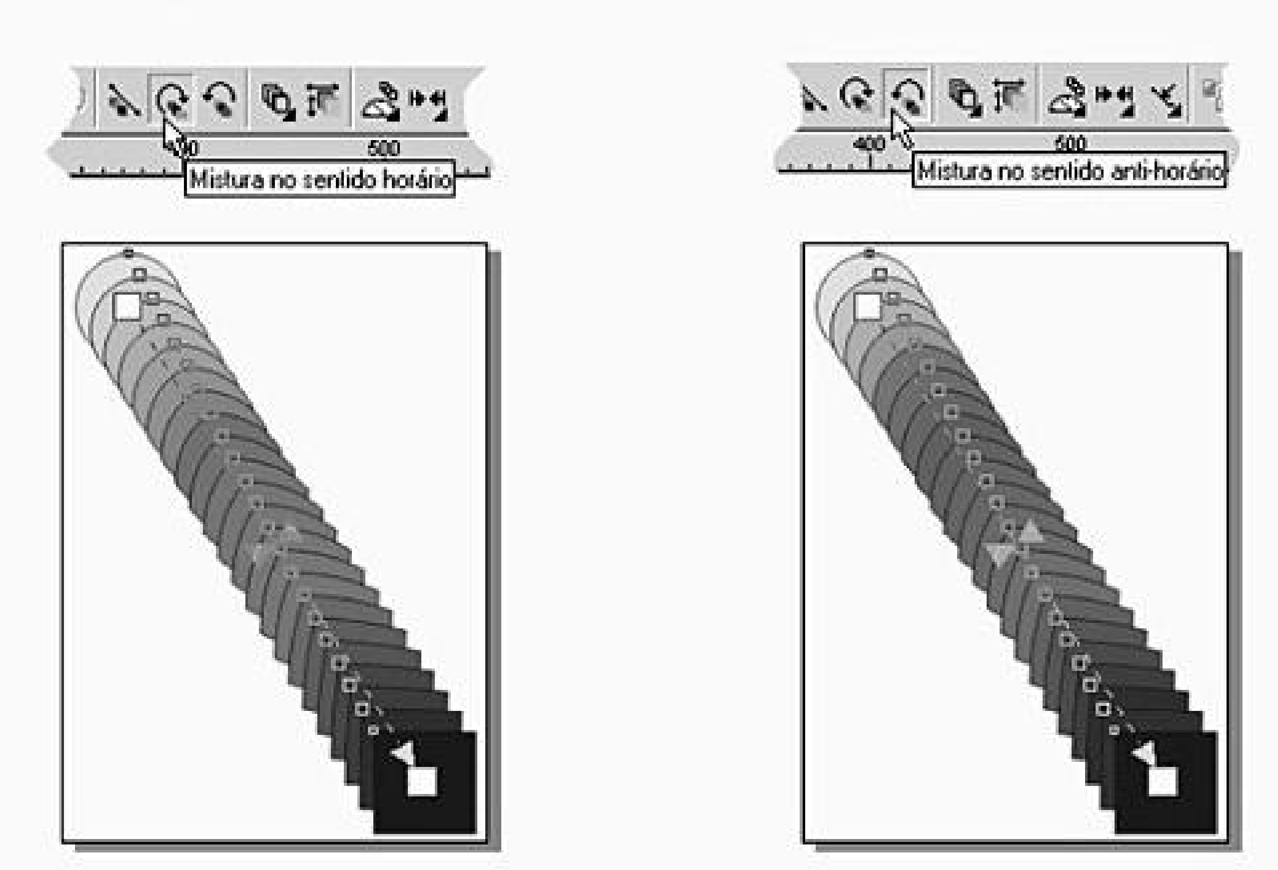


Você poderá observar que o círculo misturou-se com o quadrado criando 20 objetos intermediários, e a cor dos objetos foi sendo modificada do amarelo do círculo até o azul do quadrado em uma passagem direta.

Você pode modificar como as cores dos objetos intermediários são alteradas. Para isso, dê um clique no botão *Mistura no sentido horário* na Barra de propriedades.

Você poderá observar que o círculo misturou-se com o quadrado da mesma forma que anteriormente, porém a cor dos objetos intermediários foi alterada, em vez de passarem do amarelo para o azul de forma direta, eles passam por tons de laranja, vermelho, magenta, lilás para depois chegar ao azul.

Com a mistura ainda selecionada, dê um clique no botão *Mistura no sentido anti-horário* na Barra de propriedades. Você poderá observar que o círculo misturou-se com o quadrado da mesma forma que anteriormente, porém a cor dos objetos intermediários foi alterada novamente. Agora eles passam por tons de verde e ciano para depois chegar ao azul.



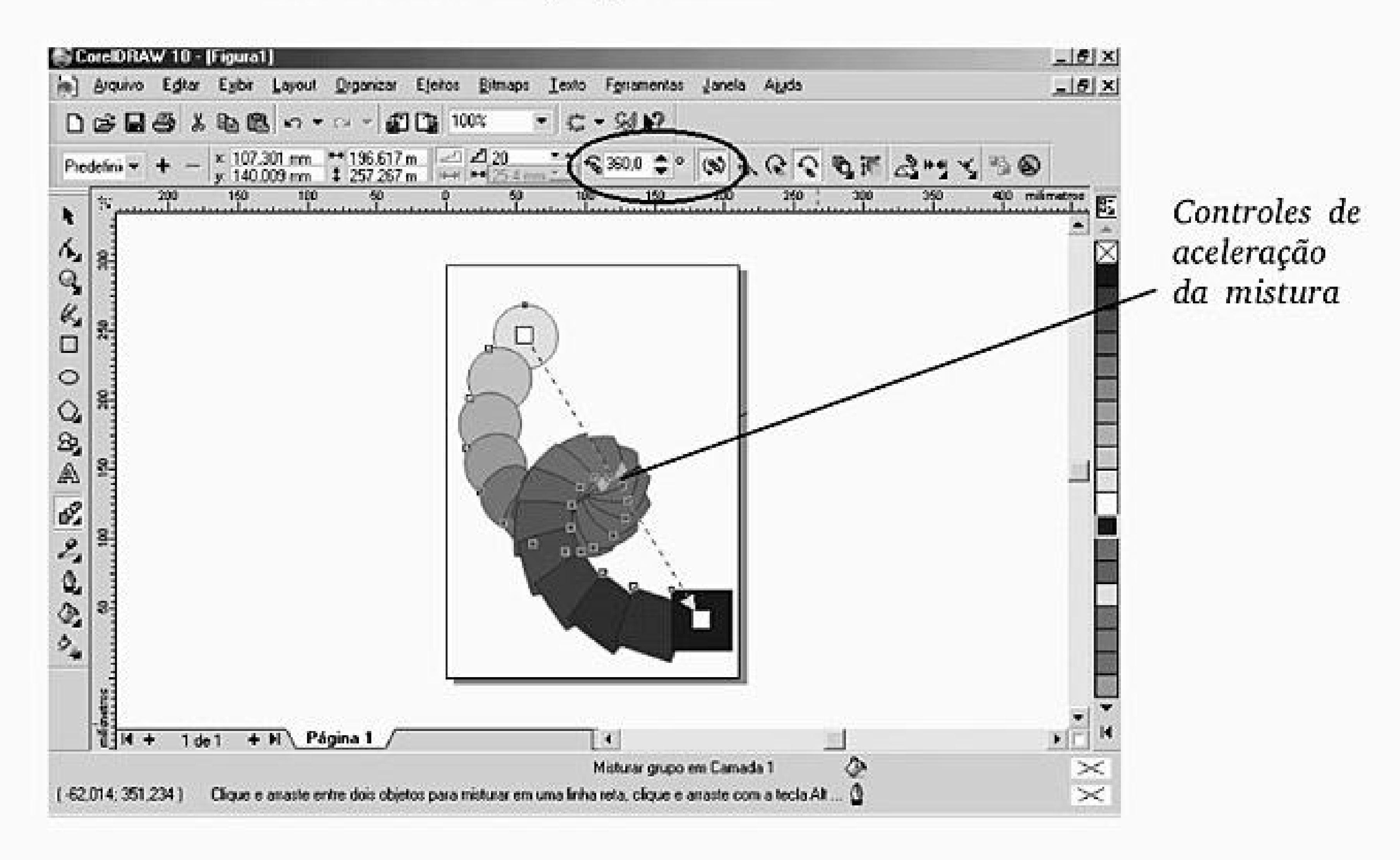
Você poderá alterar a cor dos objetos inicial e final se desejar. Para isso proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique fora da área dos objetos para tirar a seleção da mistura.
2. Dê um clique somente no círculo amarelo. Ele deverá ficar selecionado sozinho.
3. Dê um clique na cor vermelha da paleta de cores.

Observe como a cor de todos os objetos intermediários é alterada. Isso ocorre porque existe uma ligação dinâmica entre os objetos, e qualquer alteração nos objetos inicial e final será refletida nos objetos intermediários.

Você poderá alterar o ângulo de rotação dos objetos intermediários criando efeitos diversos. Proceda da seguinte forma para ver um resultado interessante:

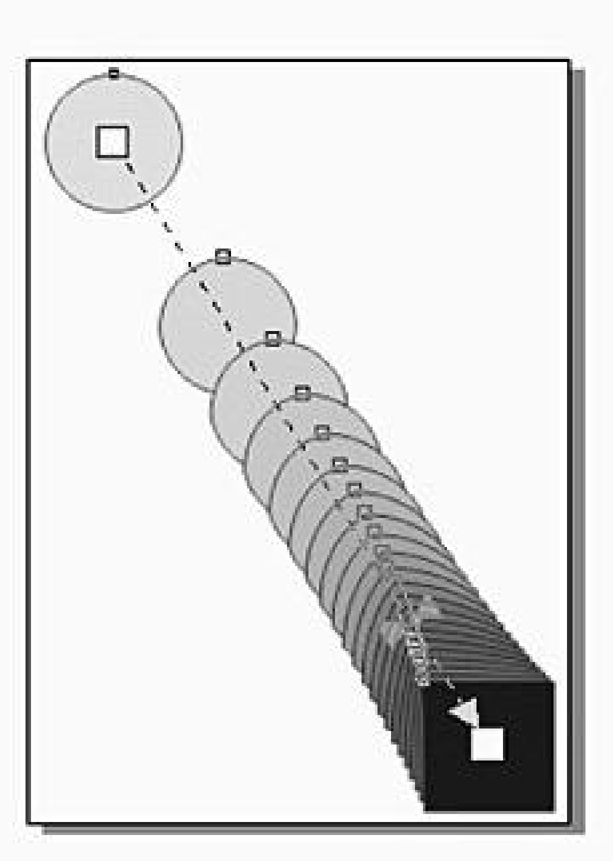
1. Dê um clique em qualquer um dos objetos intermediários. Isto fará com que a mistura inteira fique selecionada. Observe a Barra de status.
2. Agora utilizando a Barra de propriedades, digite **360** na caixa *Direção da mistura*. Tecla ENTER no final.
3. Ative o botão *Loop de mistura*, que agora deve estar disponível na Barra de propriedades. Sua tela deverá ficar como a figura a seguir. Note a Barra de propriedades:



Experimente outras configurações das opções vistas até aqui e pratique um pouco.

Outro recurso interessante do efeito *Mistura* é a aceleração. Para utilizá-la proceda da seguinte forma:

1. Volte para a mistura inicial de um círculo amarelo com um quadrado azul, altere a cor azul do quadrado para ciano.
2. Selecione a mistura com a *Ferramenta Mistura interativa*. Você notará que no meio da mistura existem dois triângulos. Esses são os controles de aceleração da mistura.
3. Posicione o mouse sobre um dos triângulos de controle, o mouse se transformará em uma cruz.
4. Arraste o mouse na direção da mistura, em direção ao objeto inicial ou em direção ao objeto final. Quando liberar o mouse você notará que houve uma alteração na aceleração dos objetos intermediários.



Você poderá fazer as alterações utilizando a Barra de propriedades, dando um clique no botão *Aceleração de objetos e cores*, e movendo a barra deslizante que desejar. Do lado das barras deslizantes você encontrará um botão que permite vincular o dimensionamento da mistura com a cor ou desvincular. Experimente alterar as barras deslizantes após desligar esse botão e treine um pouco.

O efeito mistura também permite que você misture objetos seguindo através de um caminho específico. Esta opção do efeito mistura é muito utilizada, principalmente quando se quer chegar a um efeito visual interessante e de forma rápida. Siga os procedimentos a seguir para criar um belo efeito:

1. Desenhe com a *Ferramenta Mão livre* uma linha sinuosa.

2. Desenhe um círculo com aproximadamente 50 mm de diâmetro no canto superior esquerdo da página.

3. Dê um clique na *Ferramenta Preenchimento* e depois dê um clique no botão *Caixa de diálogo Preenchimento gradiente*.

4. Na caixa de diálogo *Preenchimento gradiente*, dê um clique na lista suspensa *Predefinições* na parte inferior da caixa de diálogo e escolha a opção *Cilindro-Dourado 01*.

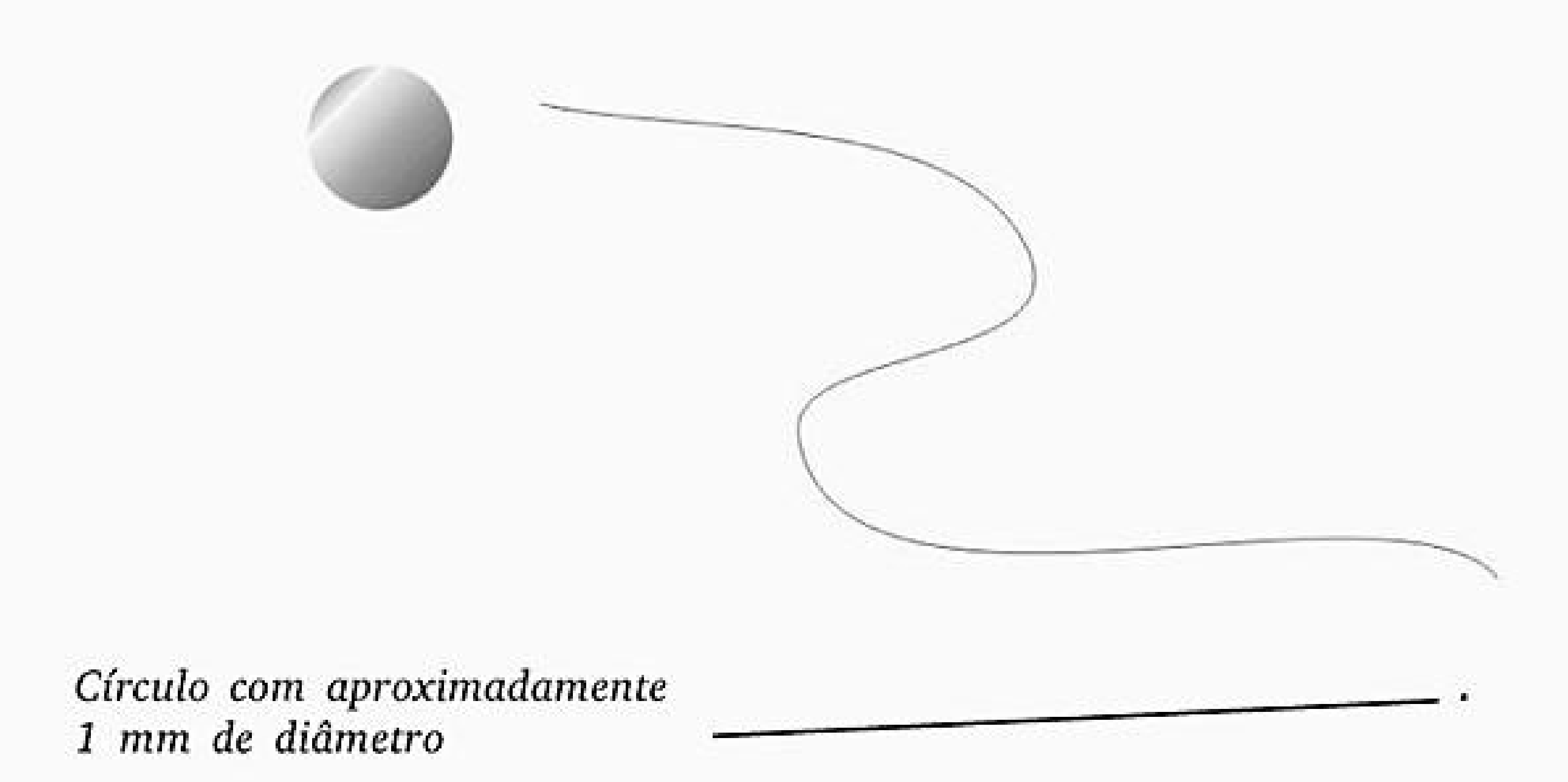
5. Mude o ângulo do gradiente linear para -45º. Sua tela deve ser igual à da figura a seguir:





6. Dê um clique no botão OK e retire o contorno do círculo.

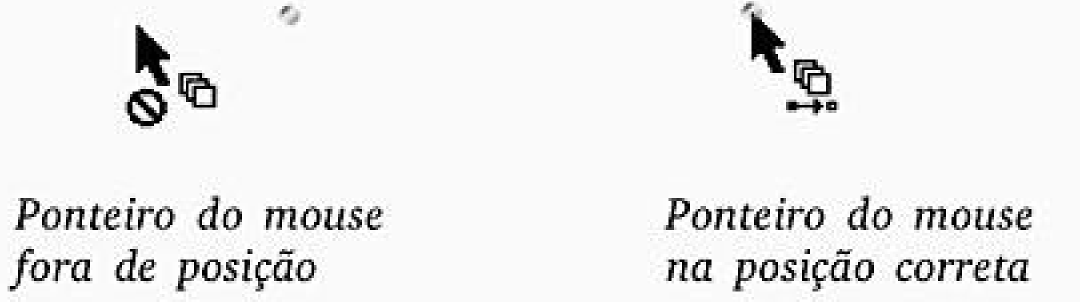
7. Crie uma cópia do círculo com o preenchimento gradiente e redimensione-o para que o mesmo tenha aproximadamente 1 mm de diâmetro (observe a Barra de propriedades). Sua tela deverá estar como a da figura a seguir:



Círculo com aproximadamente 1 mm de diâmetro

8. Dê um clique na *Ferramenta Mistura interativa.*

9. Leve o ponteiro do mouse até o círculo de 1 mm. Você notará que o desenho do ponteiro do mouse muda no momento em que você posicionar a ponta da seta exatamente sobre o círculo.

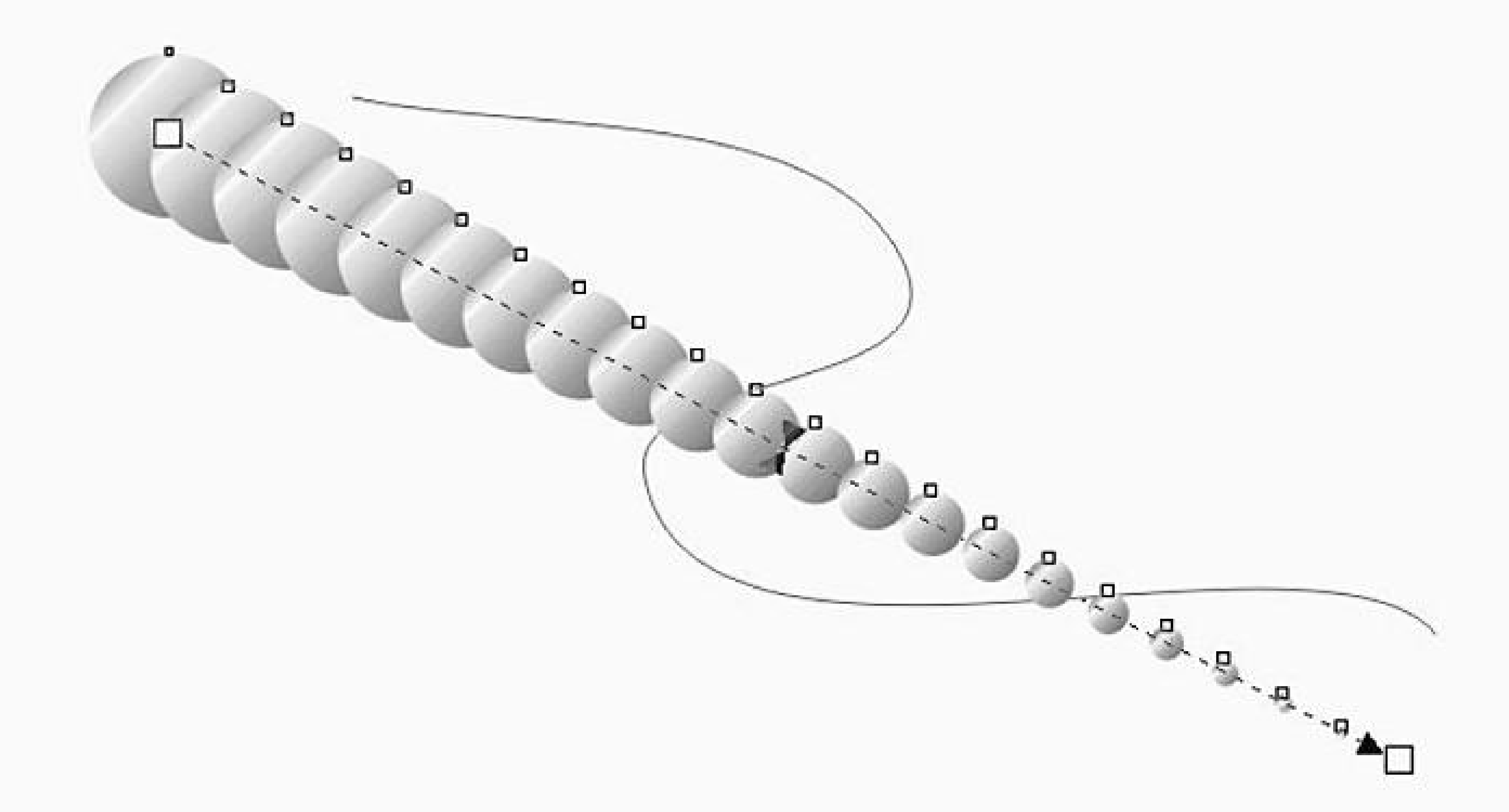


Ponteiro do mouse fora de posição

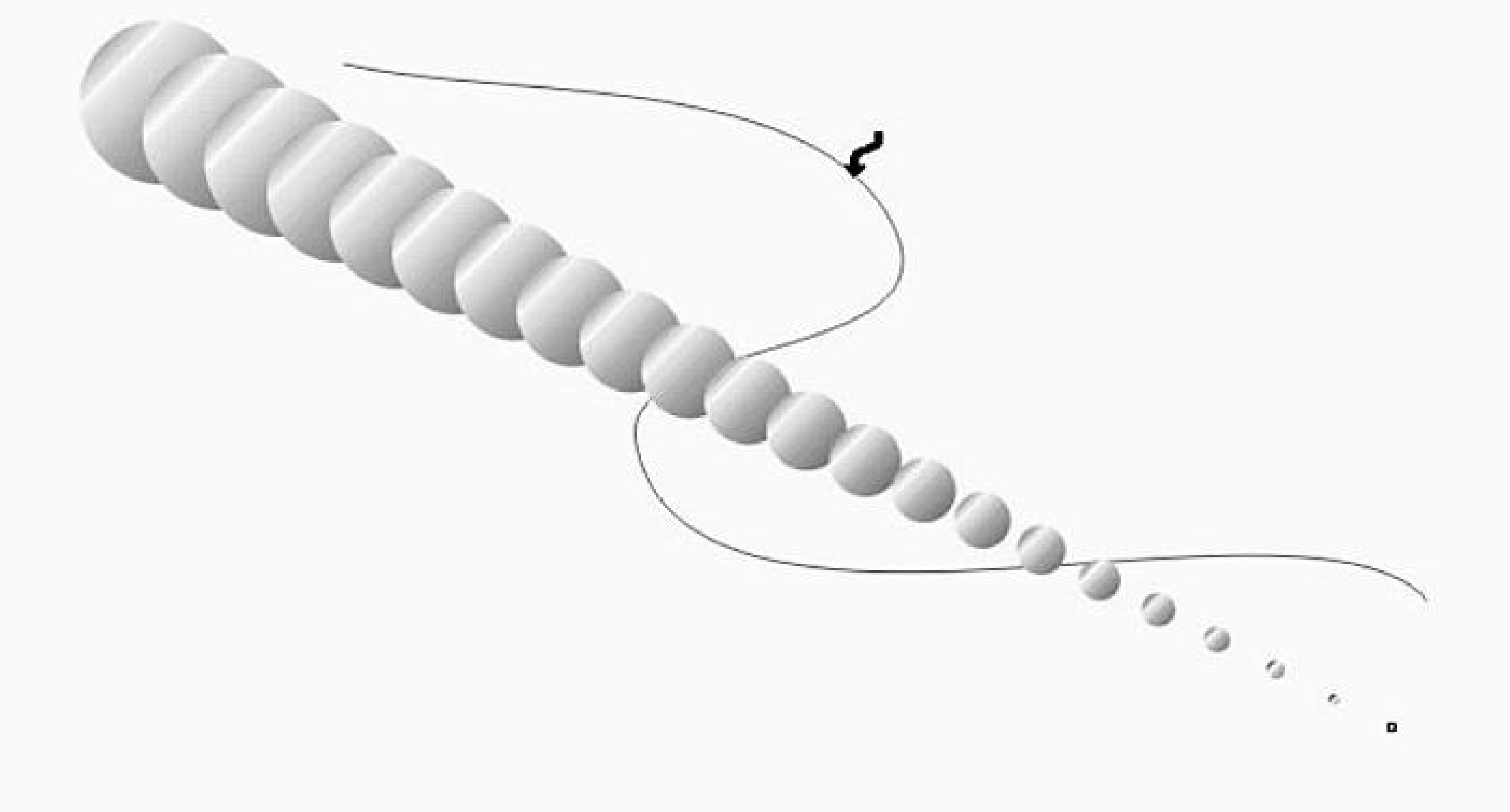
Ponteiro do mouse na posição correta

10. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.

11. Arraste o mouse até o círculo maior. Sua tela deverá estar como na figura a seguir:



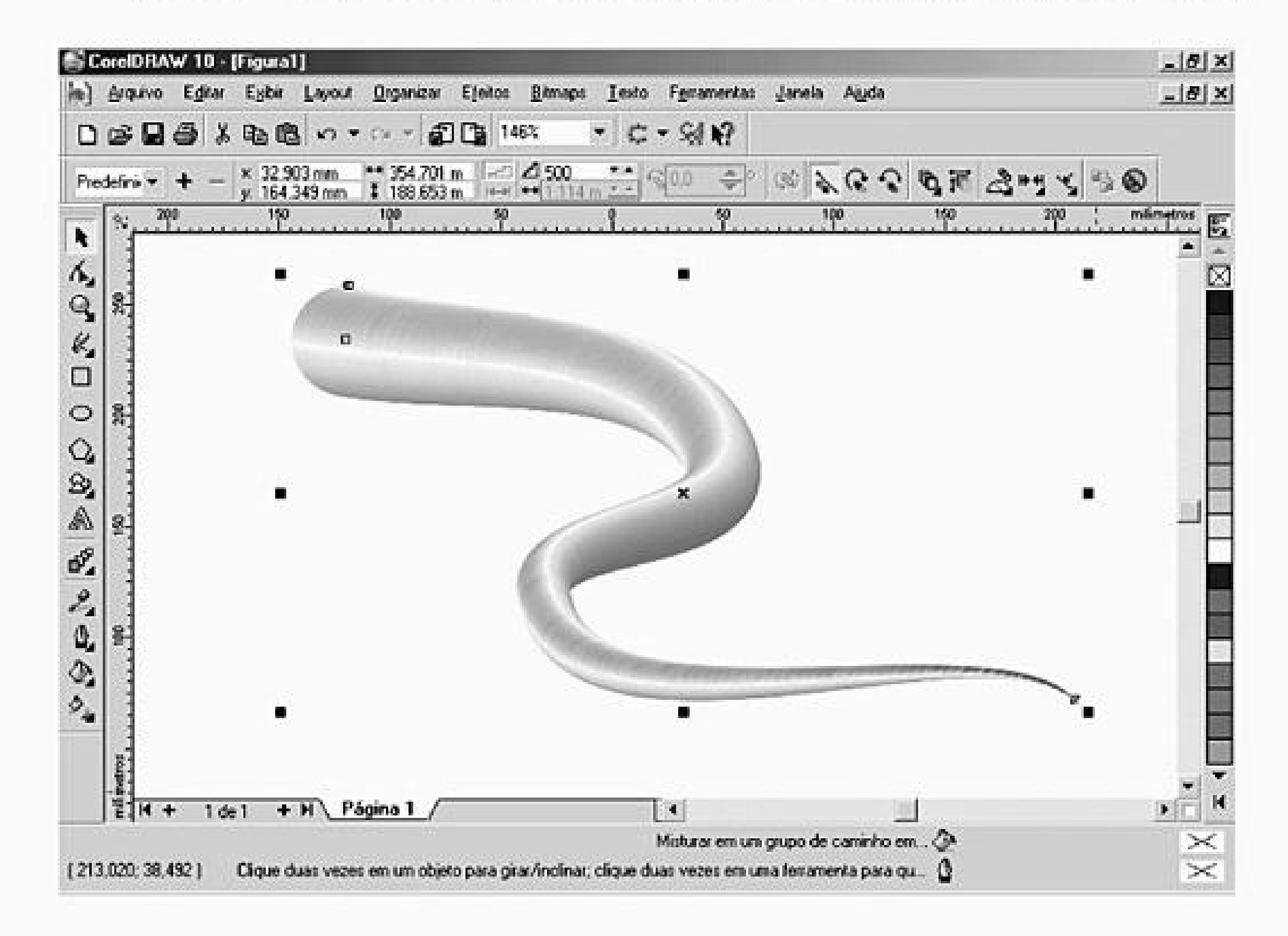
12. Dê um clique no botão *Propriedades do caminho* na Barra de propriedades e escolha o comando *Novo caminho*. O ponteiro do mouse se transformará em uma seta sinuosa, como mostrado na figura a seguir:



13. Dê um clique com a seta sinuosa exatamente sobre o caminho que você criou anteriormente. A mistura deverá acompanhar o caminho.

14. Dê um clique no botão *Opções de mistura diversas* na Barra de propriedades, e ative a opção *Misturar por todo o caminho*.

15. Altere o valor das etapas para 500 e pressione ENTER. Sua tela deverá estar como mostra a figura a seguir, um belo efeito.



Na mistura, os objetos estão ligados dinamicamente, o que em alguns casos pode ser indesejável. Sendo assim o Corel Draw 10 traz o comando *Separar Mistura* no menu *Organizar*. Quando uma mistura é separada, o efeito dinâmico é quebrado, restando o objeto inicial, o objeto final e um grupo de objetos (que podem ser desagrupados) que formam os objetos intermediários que formavam a mistura inicial.

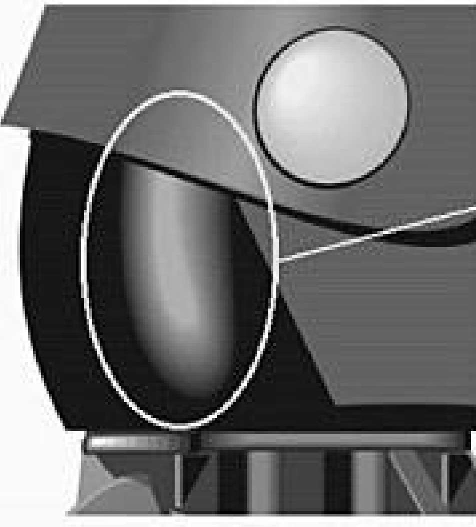
O *Efeito Mistura* pode ser usado de diversas maneiras diferentes. Vários artistas usam o comando para criar a ilusão de volume, brilho e profundidade, dando a sensação de imagens mais reais. É necessário muita prática com o comando mistura para dominá-lo perfeitamente.

Você pode abrir alguns cliparts do Corel Draw 10 e verificar como são criados os efeitos de volume e brilho. Você notará que em muitos casos eles usam o comando mistura, principalmente com objetos sem contorno.

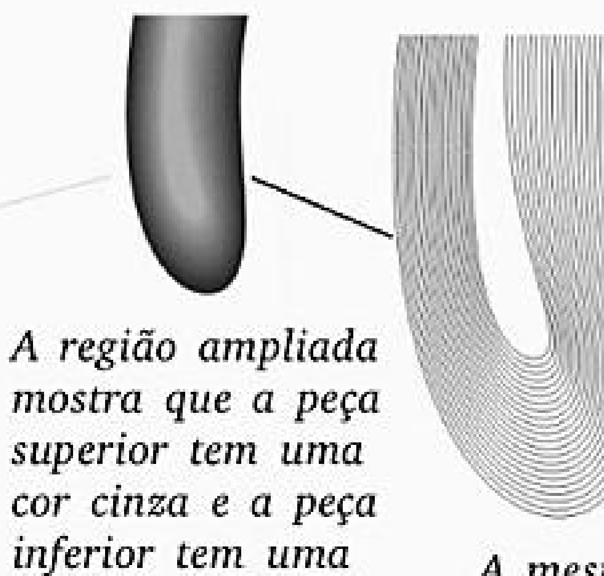
Você pode abrir o arquivo Patins.CDR que vem no disquete que acompanha o livro para ver como foram criados os efeitos de brilho. Veja na figura a seguir as imagens que compõem um determinado brilho na parte inferior da bota do patins. A imagem do patins está agrupada, não esqueça de desagrupá-la para poder manipular as partes.



A imagem do patins completa



Uma das regiões onde foi aplicada uma mistura para dar um efeito de brilho



A região ampliada mostra que a peça superior tem uma cor cinza e a peça inferior tem uma cor preta. A mistura cria as peças intermediárias

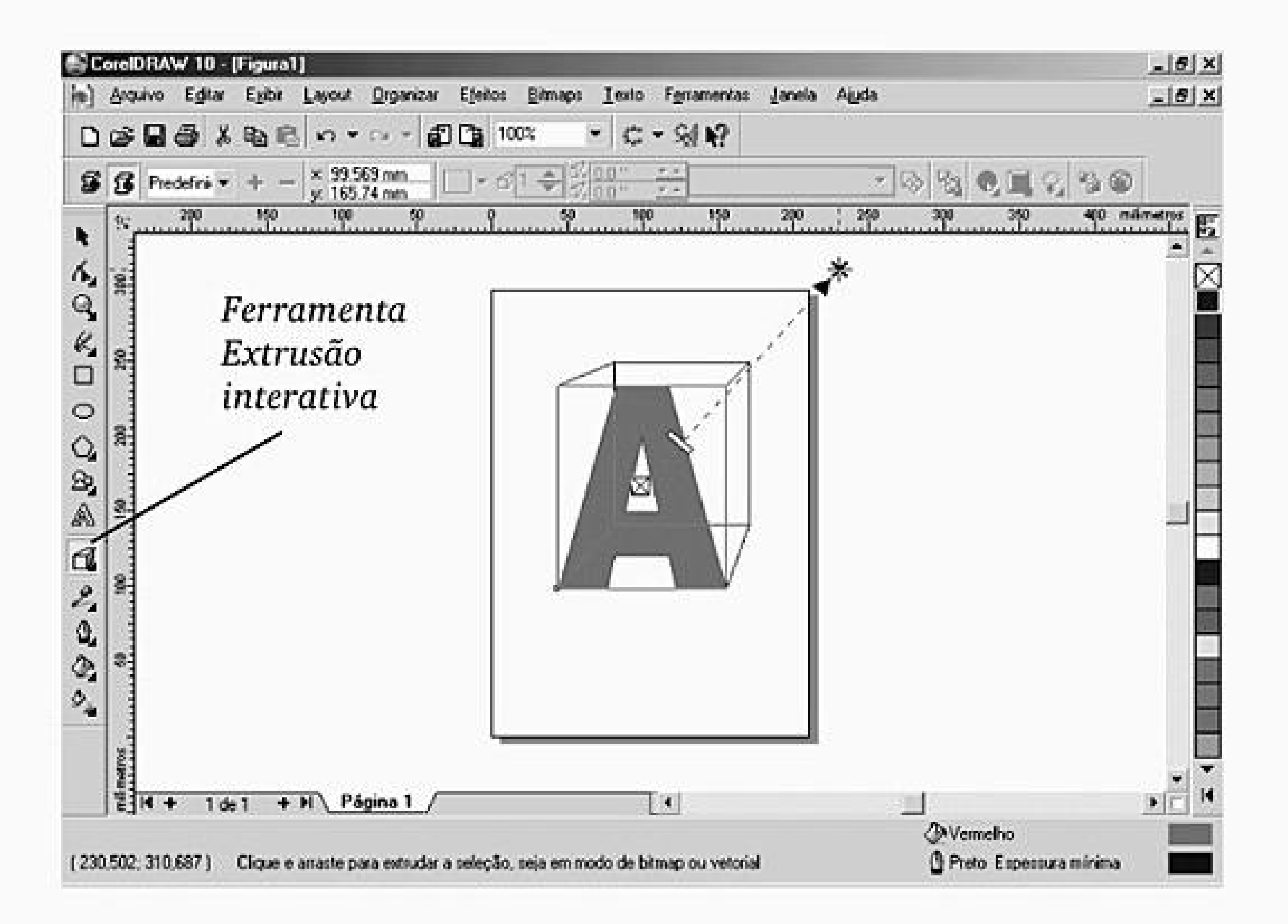
A mesma peça com a exibição aramado para visualizar as peças intermediárias

Efeito Extrusão

O *Efeito Extrusão* cria superfícies extras nos objetos para dar a ilusão de uma terceira dimensão.

Para criar um objeto extrudado, proceda da seguinte forma:

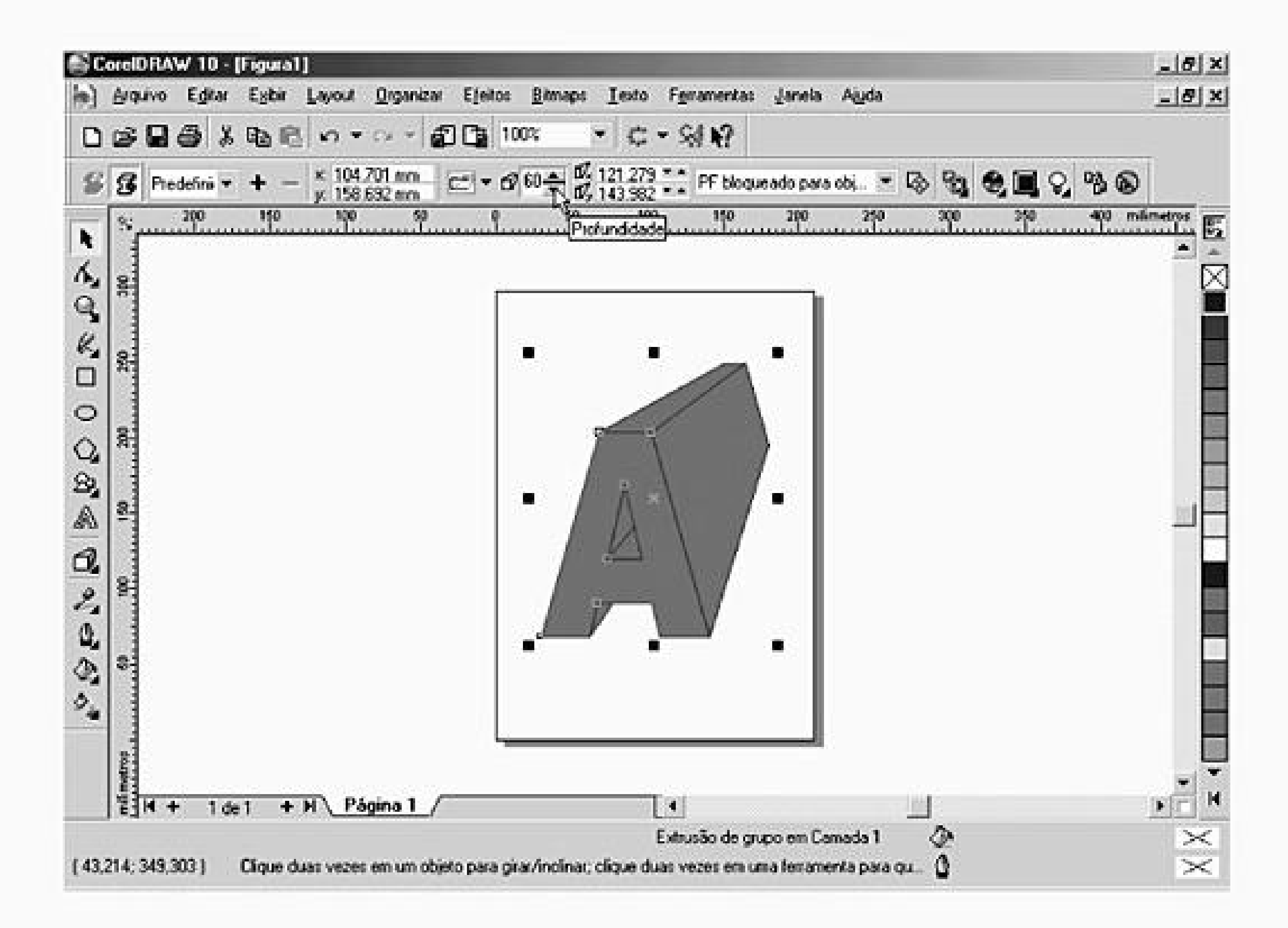
1. Digite uma letra maiúscula qualquer, por exemplo, a letra A.
2. Coloque-a na fonte de letra que desejar, por exemplo, Arial Black.
3. Preencha a letra de vermelho, por exemplo, e coloque um contorno preto.
4. Dê um clique na *Ferramenta Extrusão interativa.*
5. Dê um clique e mantenha pressionado o botão do mouse sobre a letra e arraste para cima e para a direita, como mostra a figura a seguir:



Isso fará com que sejam criadas superfícies extras onde existia apenas uma letra. Essas superfícies extras possuem o mesmo preenchimento do objeto de origem, no nosso caso a cor vermelha.

Com a extrusão ainda selecionada, você pode alterar a profundidade das superfícies extras que foram criadas. Para isso proceda da seguinte forma:

6. Certifique-se de que a extrusão esteja selecionada. Observe o termo Extrusão de grupo na Barra de status.
7. Altere o valor da caixa *Profundidade* na Barra de propriedade de 20 para 60. Sua tela deverá ficar como a mostrada a seguir:



Você poderá também escolher que tipo de extrusão será aplicada ao objeto selecionado, escolhendo entre os seis tipos diferentes da lista suspensa *Tipo de extrusão*, que fica do lado esquerdo da caixa *Profundidade* na Barra de propriedades. Veja a seguir uma breve explicação dos tipos de extrusão:

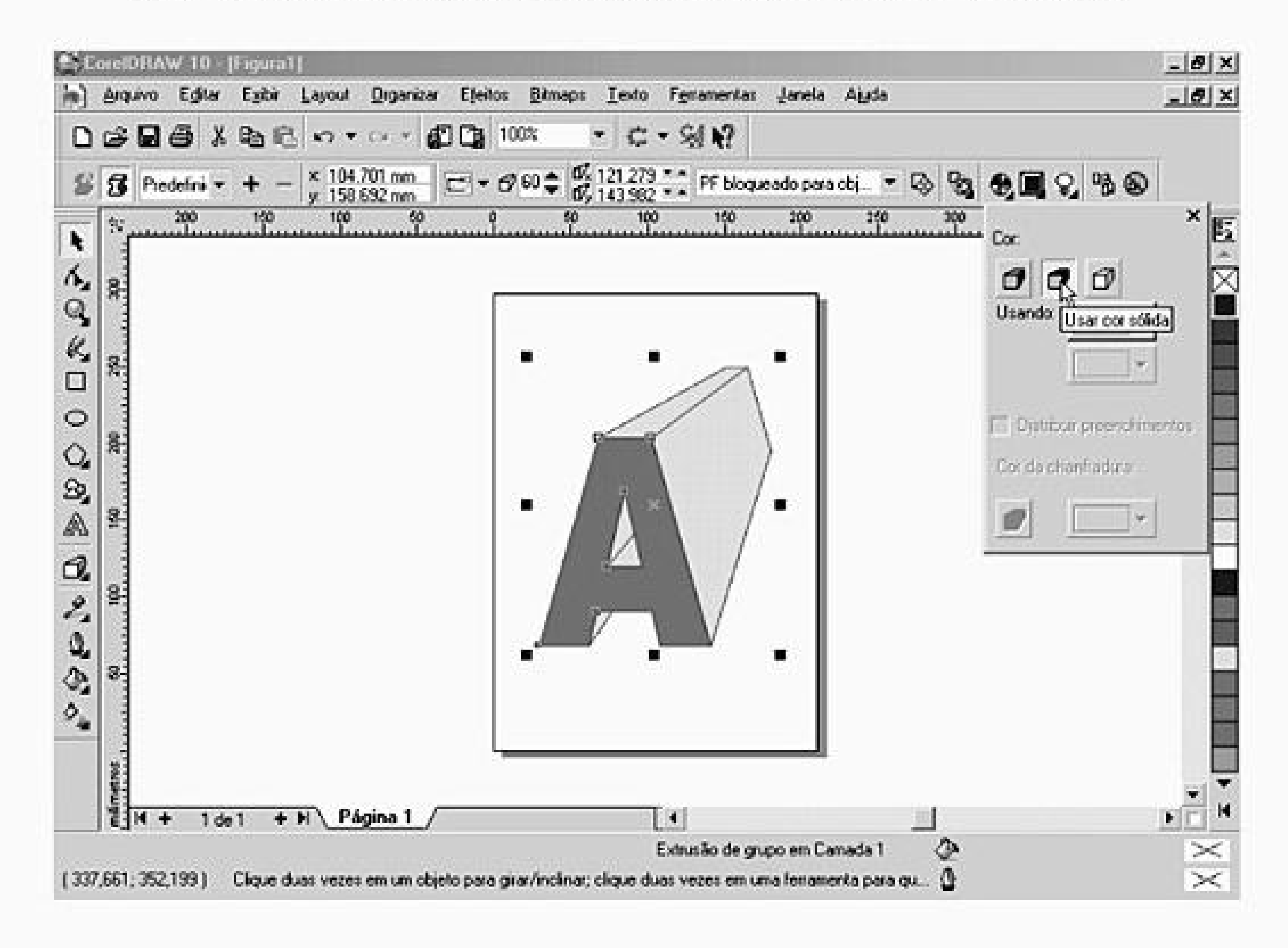
- *Fundo pequeno* — Este é o tipo padrão, onde o objeto de origem fica na frente da extrusão, e o objeto da extrusão é menor que o objeto origem. Igual ao que você criou nos passos anteriores.
- *Frente pequena* — Este tipo deixa o objeto de origem atrás da extrusão, e o objeto da extrusão também é menor que o objeto de origem.
- *Fundo grande* — Este tipo deixa o objeto de origem na frente da extrusão, e o objeto da extrusão é maior que o objeto de origem.
- *Frente grande* — Este tipo deixa o objeto de origem atrás da extrusão, e o objeto da extrusão é maior que o objeto de origem.
- *Fundo paralelo* — Este tipo deixa o objeto de origem na frente da extrusão, e o objeto da extrusão tem o tamanho igual ao do objeto de origem, criando assim, superfícies paralelas de extrusão.

➢ *Frente paralela* — Este tipo deixa o objeto de origem atrás da extrusão, e o objeto da extrusão tem o tamanho igual ao do objeto de origem, criando assim, superfícies paralelas de extrusão.

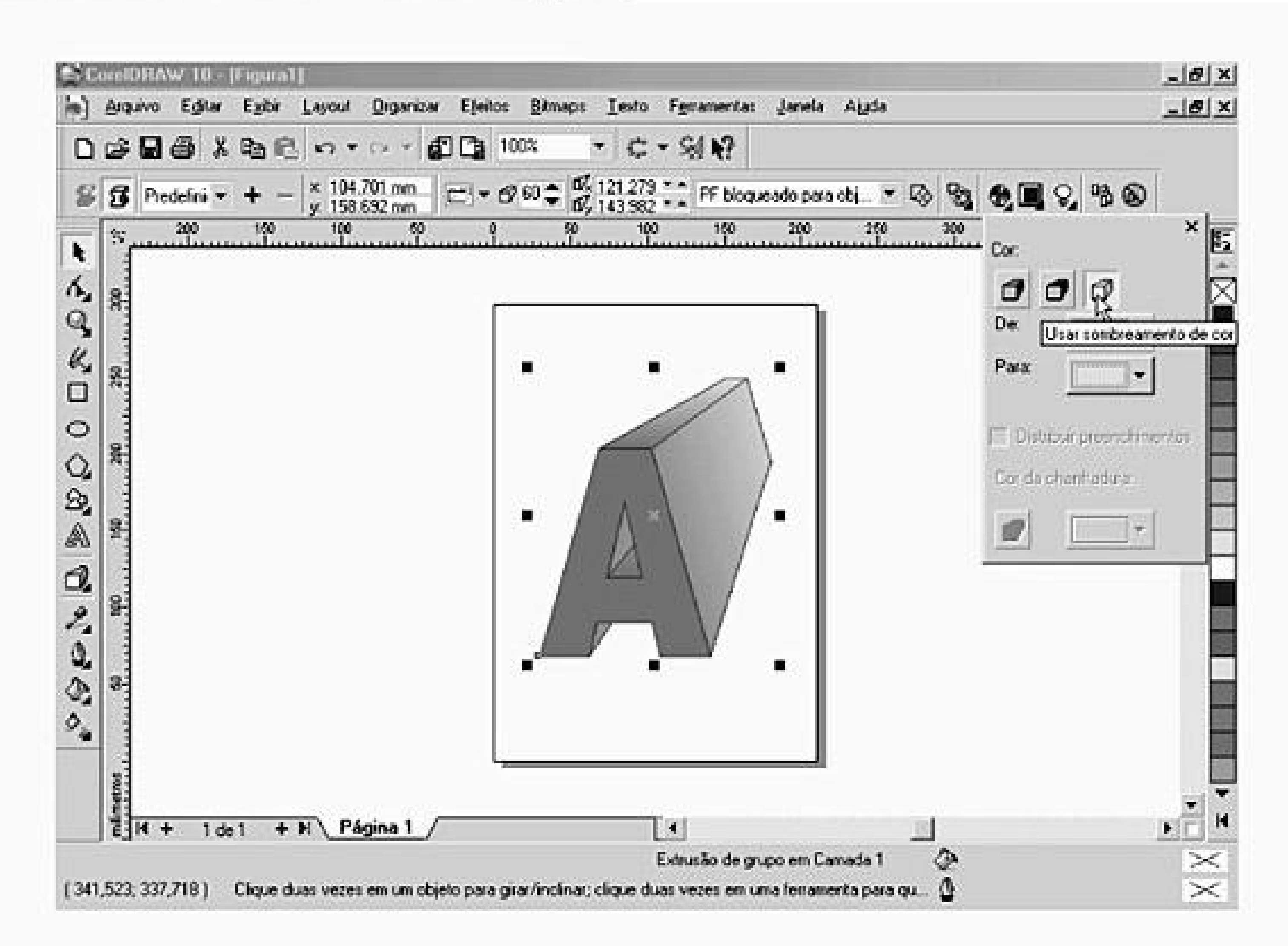
Experimente os diversos tipos para analisar seus aspectos.

Você pode alterar a cor de preenchimento das superfícies extras criadas pelo efeito, sem alterar a cor do objeto de origem. Para isso proceda da seguinte forma:

1. Selecione a extrusão e dê um clique no botão *Cor* na Barra de propriedades (o disco de cores).
2. Na lista *Cor*, dê um clique no botão *Usar cor sólida*. Aparecerá uma lista suspensa de cores abaixo.
3. Dê um clique na lista suspensa de cores e escolha a cor amarela. Sua tela deve ficar semelhante à da figura a seguir:



4. Agora, na lista *Cor*, dê um clique no botão de *Usar sombreamento de cor*.
5. Deixe a cor *De* como vermelho.
6. Dê um clique na lista suspensa de cores *Para* e escolha a cor amarela.

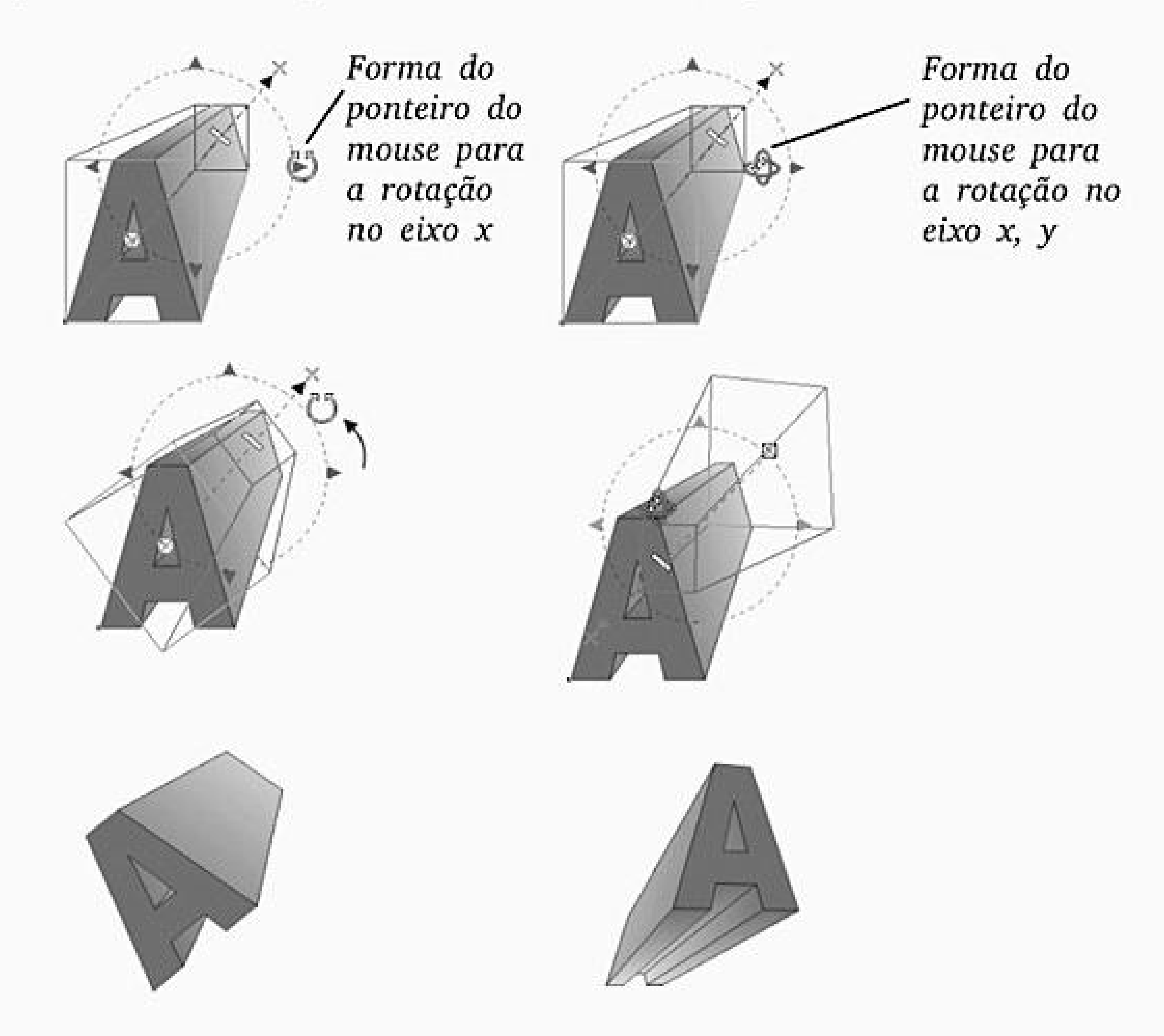


Você deve ter notado que a primeira opção coloca uma cor sólida de preenchimento nos objetos extrudados, e que a segunda opção coloca uma cor dégradé no preenchimento dos objetos extrudados, e que a cor do objeto de origem permanece a mesma.

Você pode rotacionar livremente o objeto em 3 dimensões. Para trabalhar com este giro 3D, proceda da seguinte forma:

1. Selecione a extrusão.
2. Dê um clique na *Ferramenta Extrusão interativa* para selecioná-la.
3. Dê um clique com o mouse sobre a superfície extrudada da letra. Aparecerá um disco pontilhado, que na sua tela deve ter a cor verde, com algumas setas.
4. Leve o mouse sobre a linha pontilhada. O ponteiro do mouse se modifica para uma seta em forma de ferradura. Neste ponto você poderá rotacionar a extrusão no eixo z.
5. Leve o mouse dentro do disco pontilhado. O ponteiro do mouse se modifica para uma seta em forma de movimentos de rotação. Neste ponto você poderá rotacionar a extrusão em outro plano, eixo x e y. Veja, na figura a seguir, as duas formas do mouse.

6. Dê um clique sobre a seta da direita no círculo pontilhado e, mantendo o botão do mouse pressionado, arraste-o para a esquerda e para cima em um movimento circular.
7. Libere o botão do mouse.
8. Leve o mouse para dentro do círculo pontilhado, no lado esquerdo do círculo.
9. Dê um clique e, mantendo o botão do mouse pressionado, arraste-o para a direita e para cima ao mesmo tempo.

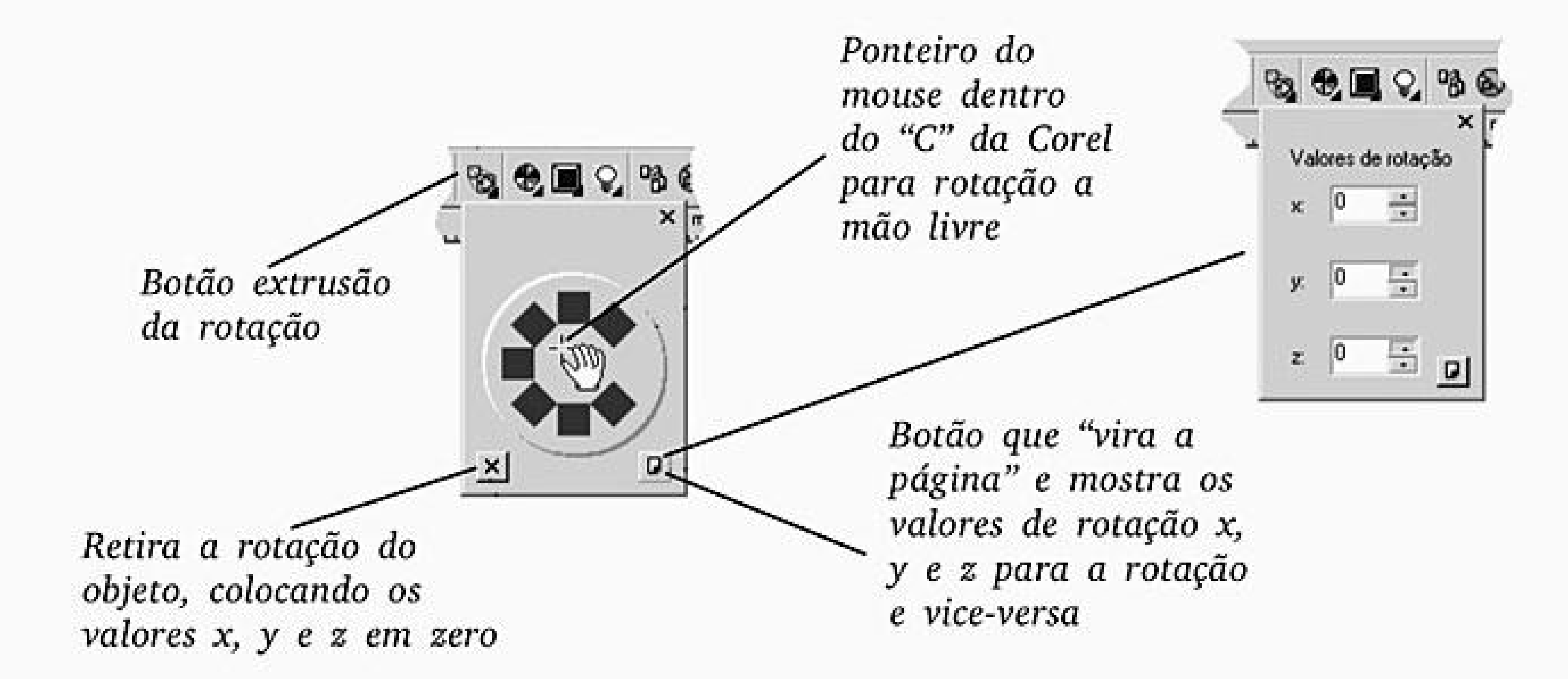


Se você considerar muito difícil rotacionar diretamente com o mouse, o Corel Draw traz um comando numérico para auxiliá-lo. Siga os próximos passos para ver esse comando:

1. Selecione a extrusão. Neste caso poderá ser com a *Ferramenta Seleção*.

2. Dê um clique no botão *Extrusão da rotação* na Barra de propriedades. Aparecerá um quadro com um grande C da Corel para que você rotacione-o.

3. Nesse mesmo quadro, dê um clique no botão em formato de página com a ponta dobrada. Aparecerá uma lista com caixas de valores para os eixos X, Y e Z do objeto. Veja na figura a seguir:



4. Dê um clique nas setas de alteração de valores nas caixas e observe como seu objeto vai sendo rotacionado.

Note que o objeto foi rotacionado em um eixo tridimensional. Se você quiser volte a caixa *Profundidade* e altere o valor para um menor.

Experimente rotacionar o objeto de diferentes formas para treinar, pois a rotação ocorre em vários eixos. Teoricamente o objeto está em três dimensões.

Para voltar a rotação 3D para o original, basta voltar os valores para zero nas caixas da lista *Extrusão da rotação*, ou dar um clique no X do quadro que aparece o C da Corel.

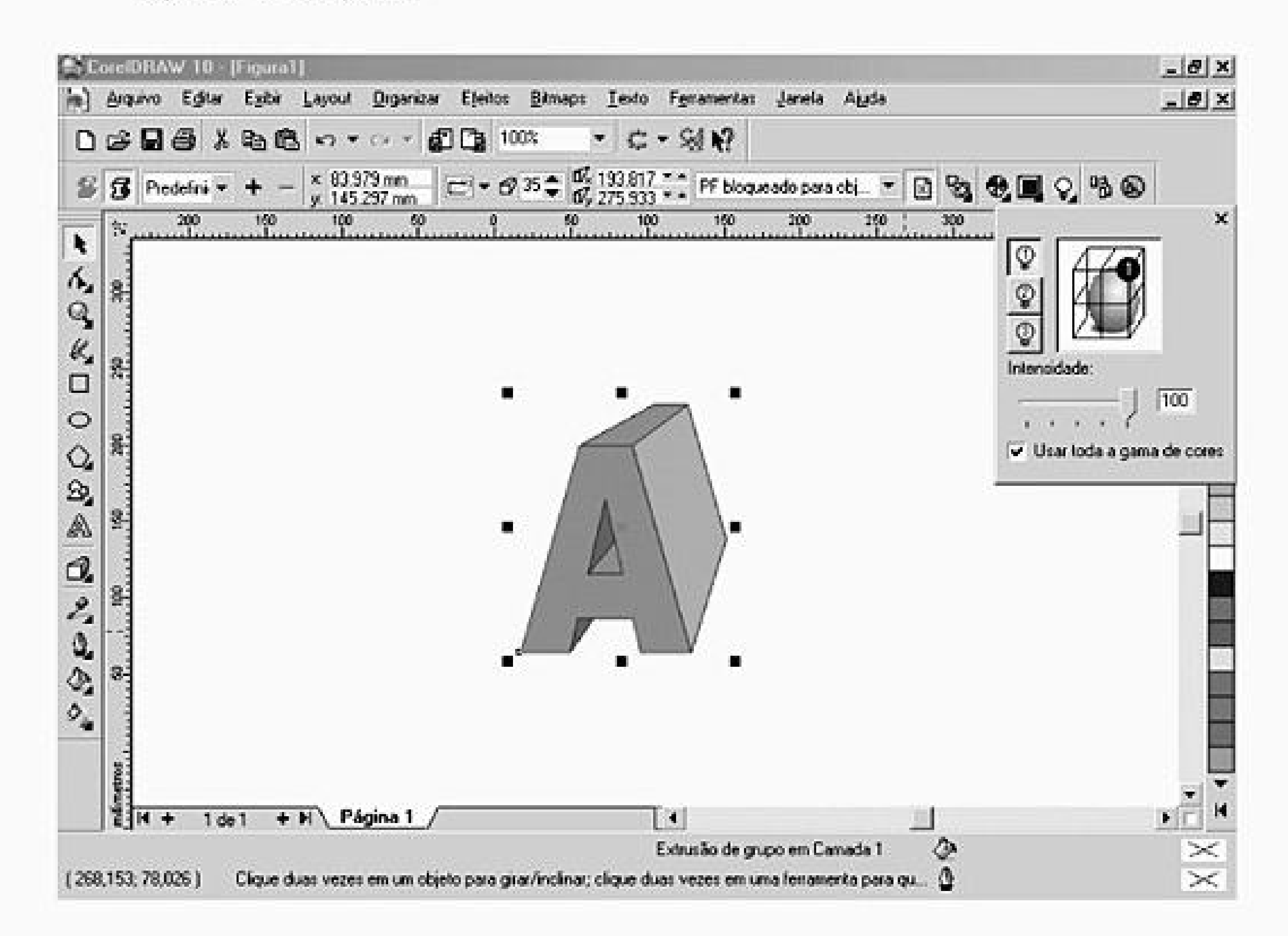
Existe também a possibilidade de criar efeitos de iluminação no objeto extrudado. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Coloque a extrusão com a mesma cor do objeto, dando um clique no botão *Cor* e depois no botão *Usar preenchimento de objeto*.

2. Altere a profundidade para aproximadamente 35.

3. Selecione a extrusão e dê um clique no botão *Extrusão da iluminação* (o botão com o desenho da lâmpada) na Barra de propriedades.

4. Dê um clique no botão de lâmpada 1. Uma fonte de luz será colocada no canto superior direito de um cubo imaginário, como mostra a figura a seguir:



5. Na barra deslizante *Intensidade*, você pode controlar a intensidade da fonte de luz.

6. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre a fonte de luz colocada no cubo.

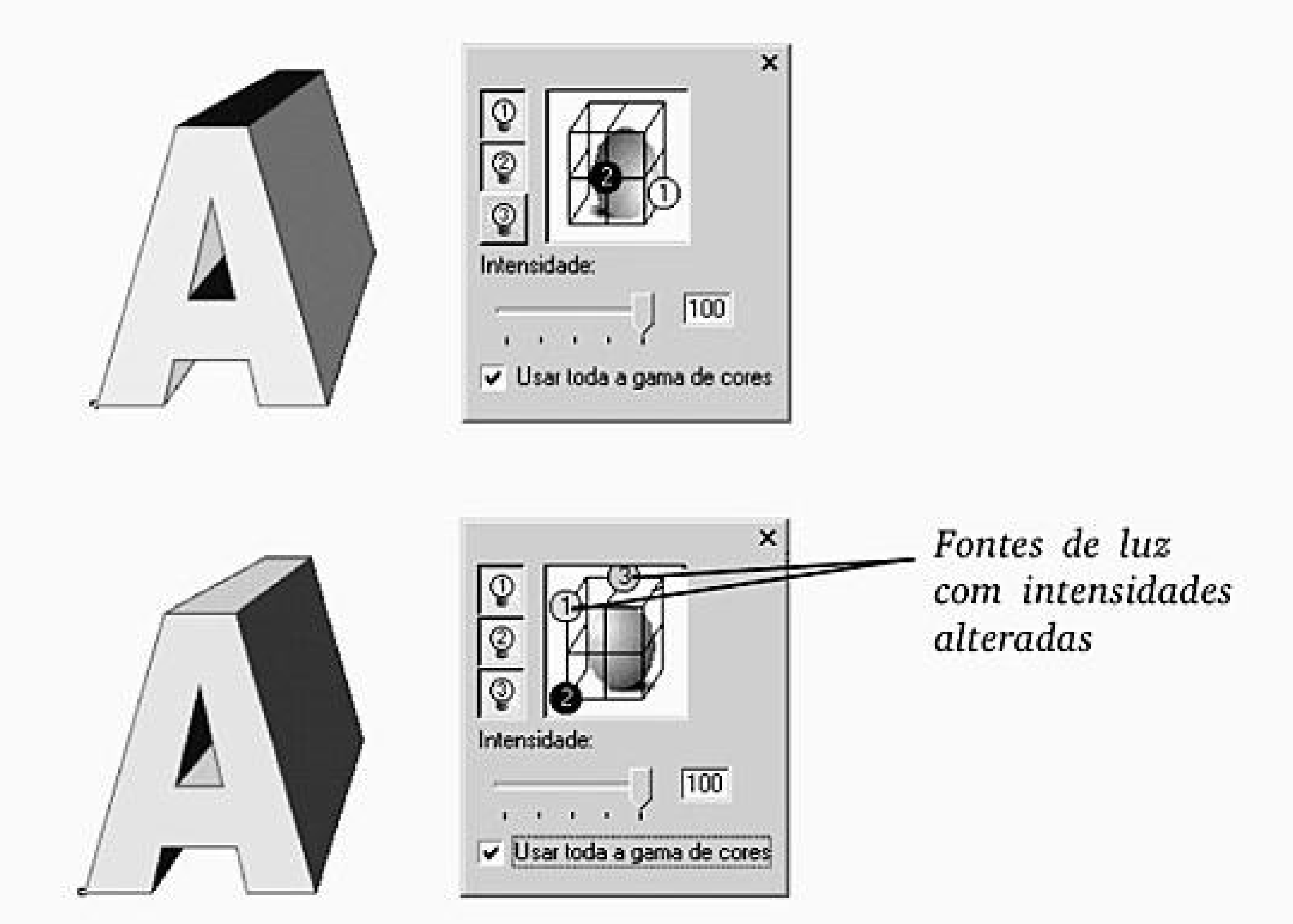
7. Arraste o mouse e solte a fonte de luz na posição que você desejar dentro do cubo. A fonte de luz ficará presa apenas onde as linhas do cubo se cruzam.

8. Dê um clique no botão de lâmpada 2. Uma nova fonte de luz foi adicionada ao cubo.

Você pode, se quiser, colocar uma, duas, ou três fontes de luz para iluminar seu objeto. Coloque as fontes de luz que desejar, e nas posições que desejar.

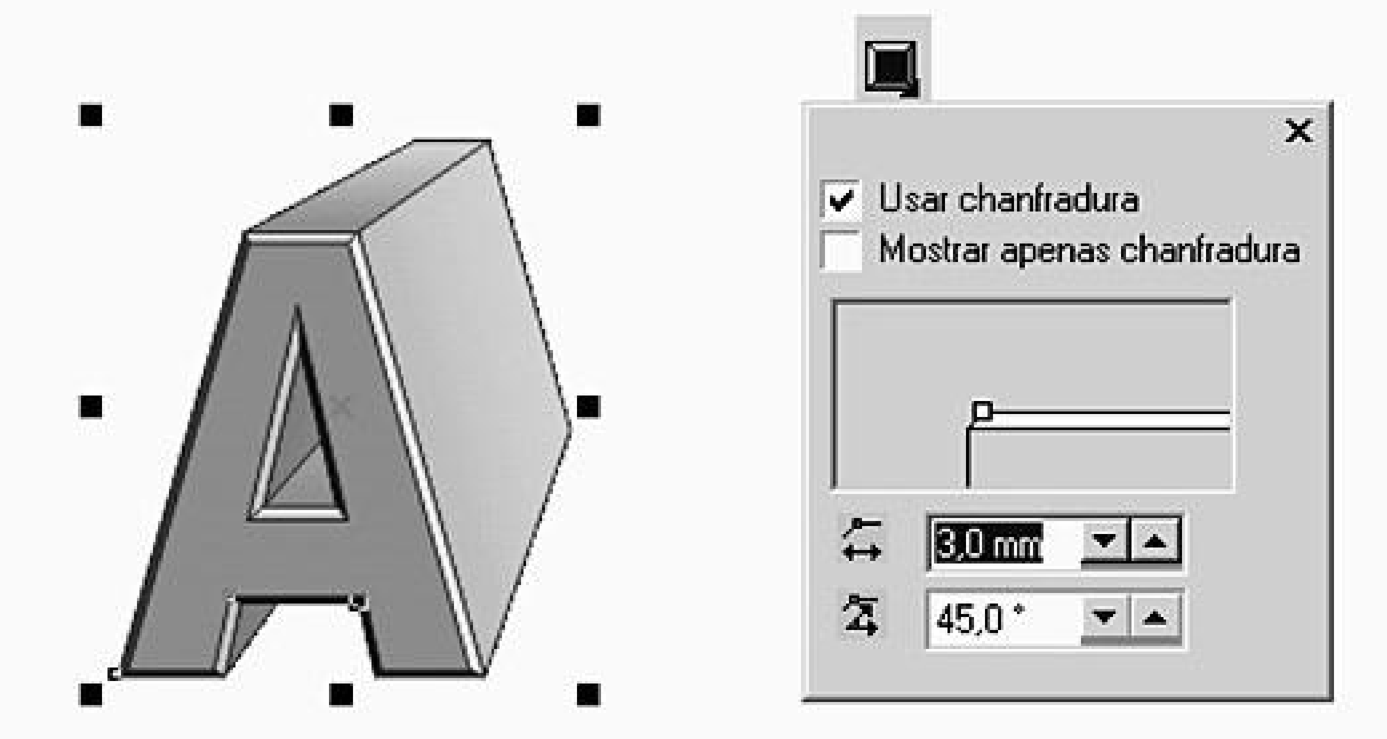
Você notará que o objeto mudou de cor. Na verdade a cor é a mesma que você escolheu, porém dependendo da quantidade de fontes de luz, local

dessas fontes e intensidade das mesmas, seu objeto poderá apresentar um aspecto de cor completamente diferente do original.



Outro efeito interessante com o comando de extrusão é a criação de "chanfros" nos objetos, como em espelhos bissotados. Para utilizá-la, proceda da seguinte forma:

1. Com a extrusão selecionada, dê um clique no botão *Chanfraduras* na Barra de propriedades.
2. Selecione a opção *Usar chanfradura.*
3. Altere o valor em *Profundidade da chanfradura*. Sua tela deverá estar semelhante à da figura a seguir. Nós utilizamos a opção *Usar sombreamento de cor* para o preenchimento da extrusão e colocamos um ponto luminoso com intensidade 100 no canto direito frontal do cubo imaginário.



O efeito extrusão é muito complexo e requer muita prática para dominá-lo por completo. Novamente convidamos você a treinar com vários objetos as diversas características desse efeito. Não está no escopo desse livro entrarmos em maiores detalhes.

O efeito extrusão não pode ser aplicado a objetos agrupados.

Efeito Lente

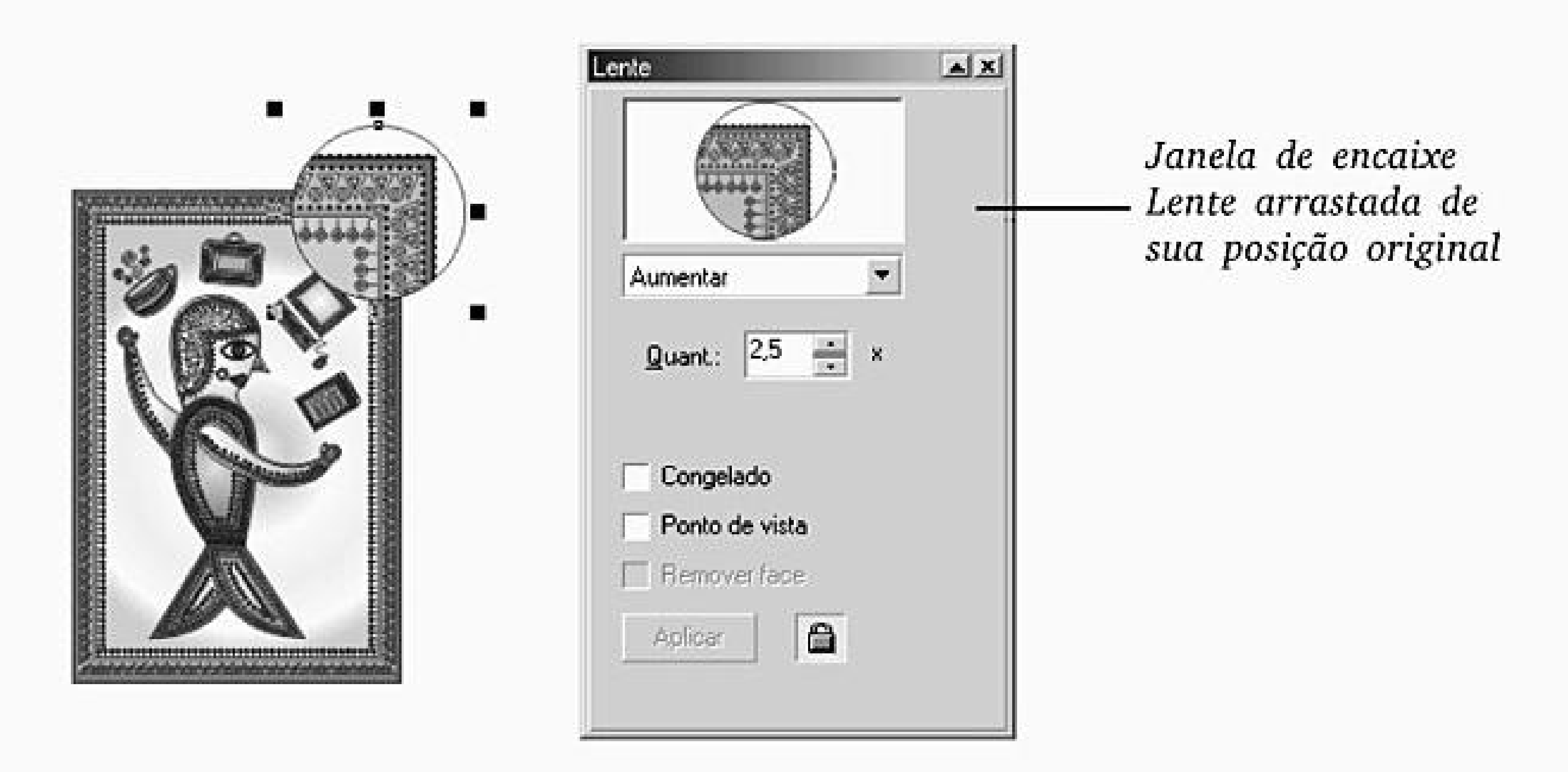
O efeito lente permite simular os efeitos criados por determinados tipos de lentes, onde, como nas lentes reais, alteram a aparência dos objetos que estão atrás da mesma.

Para criar o efeito lente proceda da seguinte forma:

1. Abra o arquivo Juggler.CDR que vem no disquete que acompanha o livro. No disquete você encontrará também uma das imagens de exemplo do pacote de softwares Corel Draw 10.
2. Desenhe um objeto fechado qualquer, pode ser um círculo.
3. Posicione-o sobre uma parte da figura anterior, como mostrado na figura a seguir:

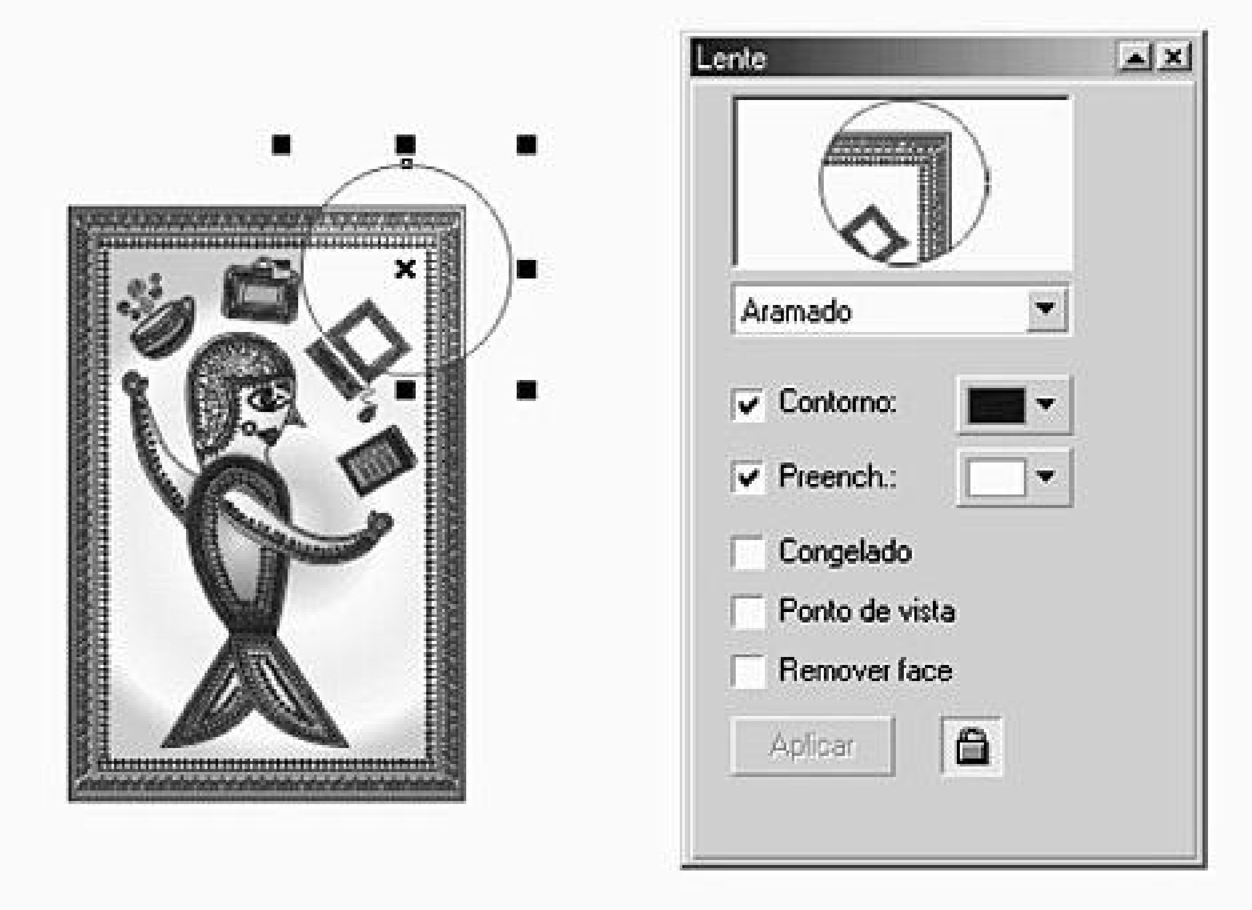


4. Com o círculo ainda selecionado, dê um clique no menu *Efeitos* e depois escolha o comando *Lentes*. Aparecerá a Janela de encaixe *Lente* na parte direita da janela do Corel.
5. Na Janela de encaixe *Lente* existe uma lista suspensa com todos os tipos de lentes disponíveis.
6. Escolha a lente *Aumentar*. Na caixa *Quant.* coloque o valor 2,5. Note que a imagem que está sob o círculo se altera e, você consegue ver os detalhes dessa imagem dentro do círculo, como se você estivesse olhando a imagem com uma lente de aumento.



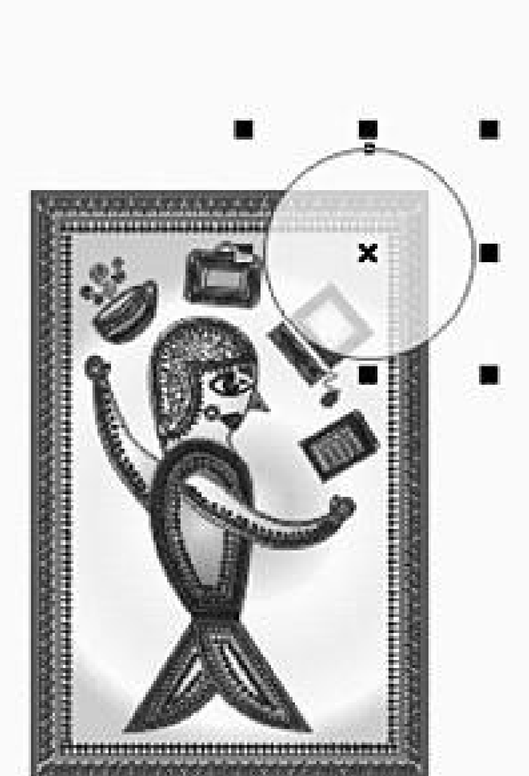
O efeito foi aplicado ao círculo, porém como o círculo está sobre uma parte da imagem, você verá aquela parte da imagem ampliada na quantidade especificada na caixa *Quant.*.

Outra lente muito usada é a lente *Aramado*. Experimente escolhê-la na lista suspensa e visualizar o seu efeito. Sua tela deverá ficar como mostra a figura a seguir:



A lente *Transparência* também é muito utilizada, pois permite que você veja através de um objeto que possui preenchimento. Para analisá-la utilizando os objetos anteriores, proceda da seguinte forma:

1. Certifique-se de que o círculo ainda esteja selecionado.
2. Na Janela de encaixe *Lente*, escolha a lente *Transparência* na lista suspensa.
3. Diminua a *Taxa* para 20% e escolha a cor branca na lista suspensa *Cor*. Sua tela deverá estar como mostra a figura a seguir:

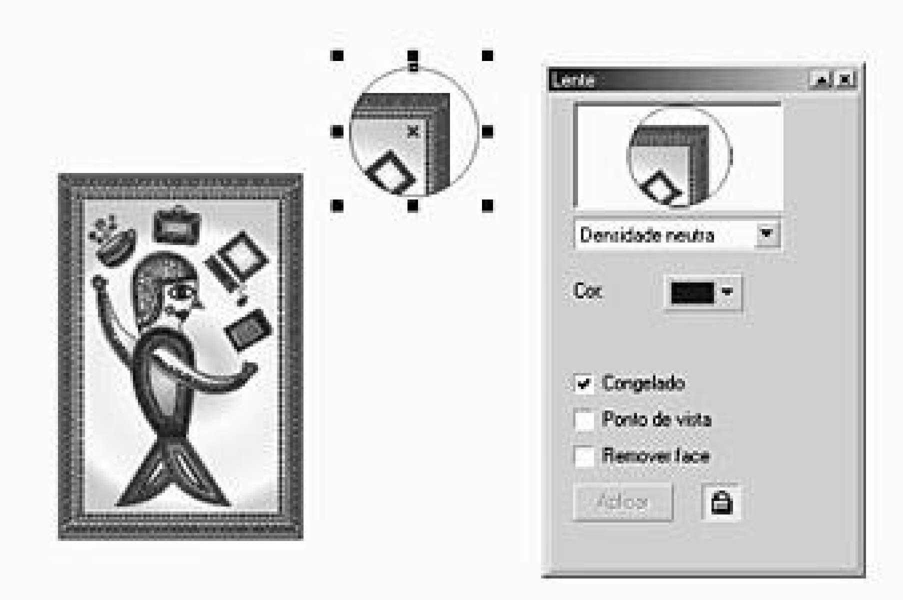




Cada lente traz a sua peculiaridade e possui características diferentes, o que torna o *Efeito Lente* muito mais poderoso. Utilize-o com cautela, pois o arquivo ocupa mais espaço de memória com o uso das lentes.

Outra opção interessante é a *Lente Densidade neutra* que pode ser utilizada para transformar objetos coloridos em tons de cinza, por exemplo. Para utilizar essa lente e a opção *Congelado*, proceda da seguinte forma:

1. Com o círculo ainda selecionado, dê um clique na opção *Densidade neutra* na lista suspensa da Janela de encaixe *Lente*.
2. Dê um clique na caixa suspensa de cor e escolha a cor preta.
3. Ative a opção *Congelado* que lhe permite retirar a lente de cima do objeto, e o objeto lente (no caso o círculo) retém o efeito como um objeto separado.
4. Com o círculo ainda selecionado, arraste-o para outro lugar. Sua tela deve estar como a mostrada a seguir:



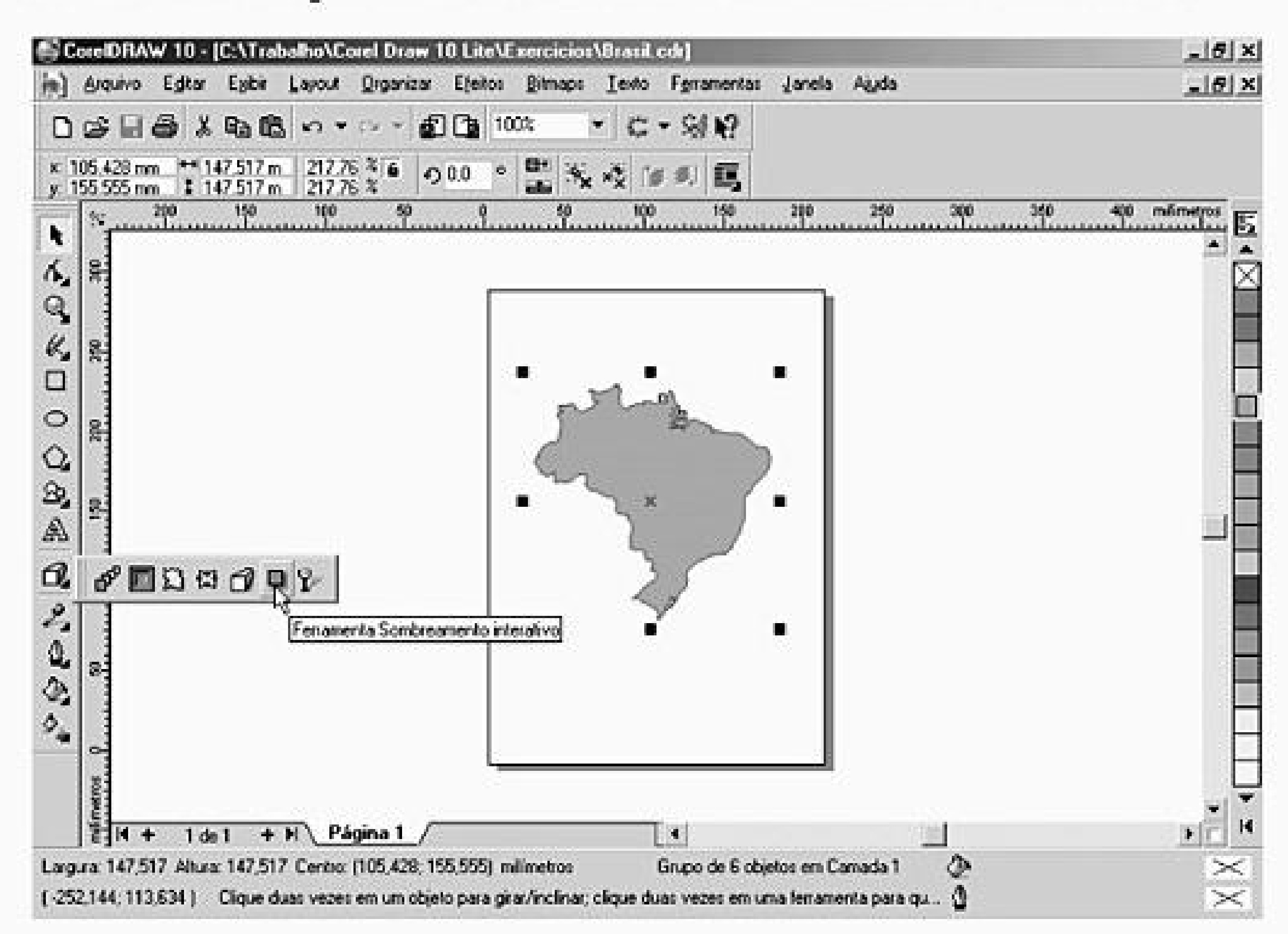
Note que a lente transformou o objeto colorido em tom de cinza e a opção *Congelado* reteve o efeito no objeto *Lente*, dentro do círculo.

Experimente os outros efeitos de lente para treinar, pois cada um traz um efeito diferente.

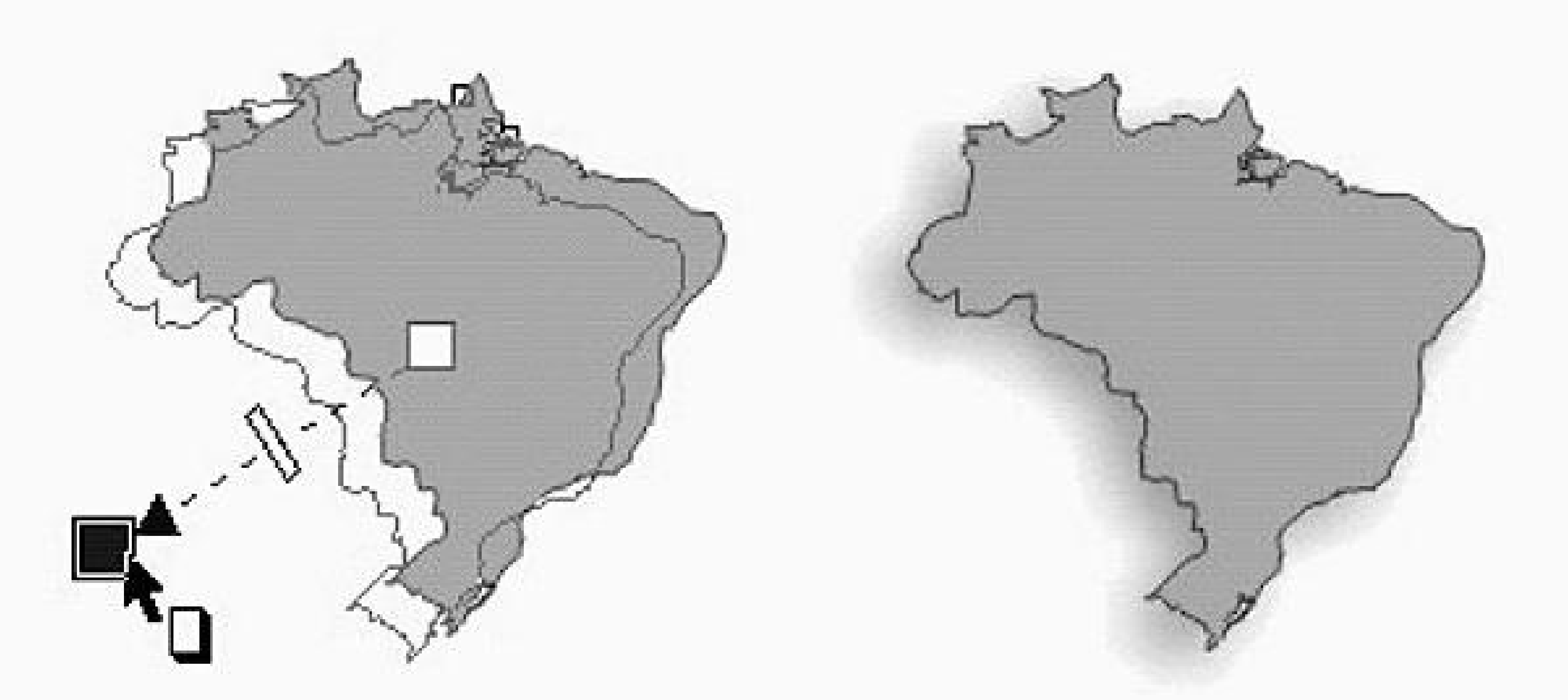
Outro efeito interessante é o efeito de sombra. O Corel Draw 10 tem uma ferramenta, chamada *Ferramenta Sombreamento interativo*.

Para aplicar esse efeito de sombra no mapa do Brasil proceda da seguinte forma:

1. Abra o arquivo Brasil.CDR no disquete que acompanha o livro e selecione o mapa.
2. Dê um clique na *Ferramenta Sombreamento interativo*.



3. Com a ferramenta selecionada, dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre o mapa.
4. Arraste o mouse para baixo e para a esquerda, e depois solte o botão do mouse. Sua tela deverá ficar como a seguir:

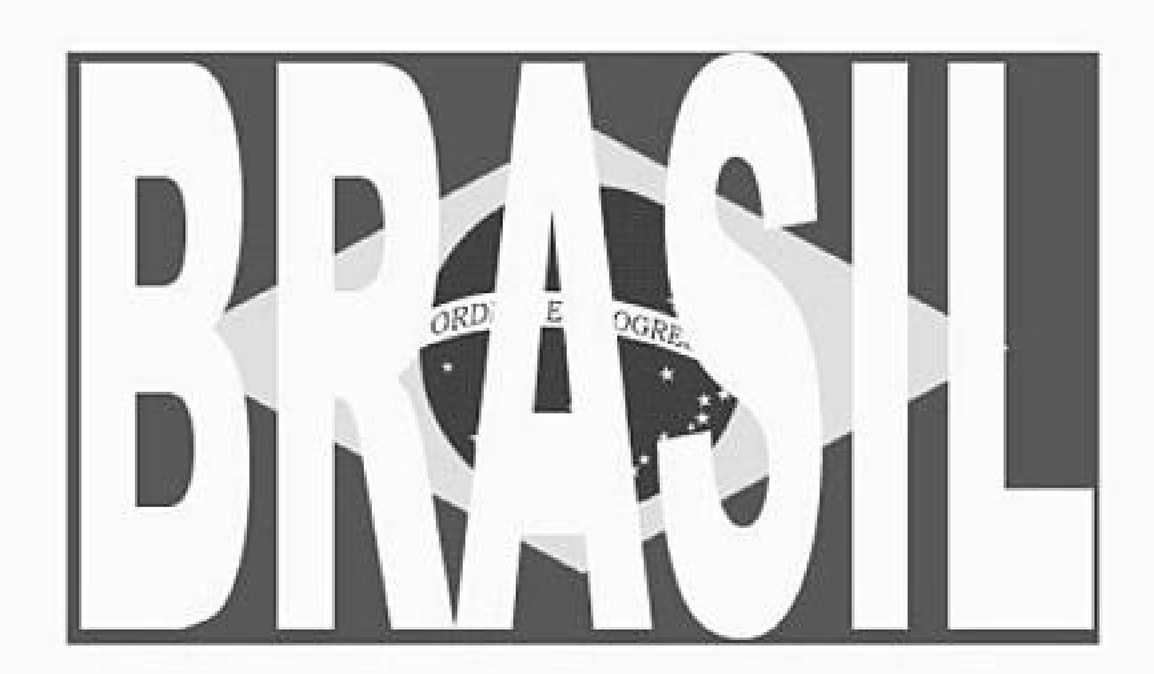


Uma série de comandos para alterar a aparência da sombra existe na barra de propriedade. Experimente alterar as opções para ver os resultados.

Efeito PowerClip

O efeito PowerClip permite que você coloque um objeto dentro de outro objeto. Para ver como isso funciona você usará o arquivo Bandeira.CDR, que vem no disquete que acompanha este livro.

1. Abra o arquivo Bandeira.CDR que vem no disquete que acompanha este livro. Vamos utilizar aqui o desenho da bandeira que está na parte superior da página.
2. Digite a palavra **BRASIL**.
3. Formate com uma fonte grossa, tipo Arial Black, por exemplo.
4. Posicione e redimensione a palavra BRASIL como na figura a seguir:



As letras foram pintadas de branco apenas para efeito visual deste livro, que é impresso em preto-e-branco.

O que queremos na verdade é colocar o desenho da bandeira dentro das letras, e o comando *PowerClip* fará isso com muita facilidade.

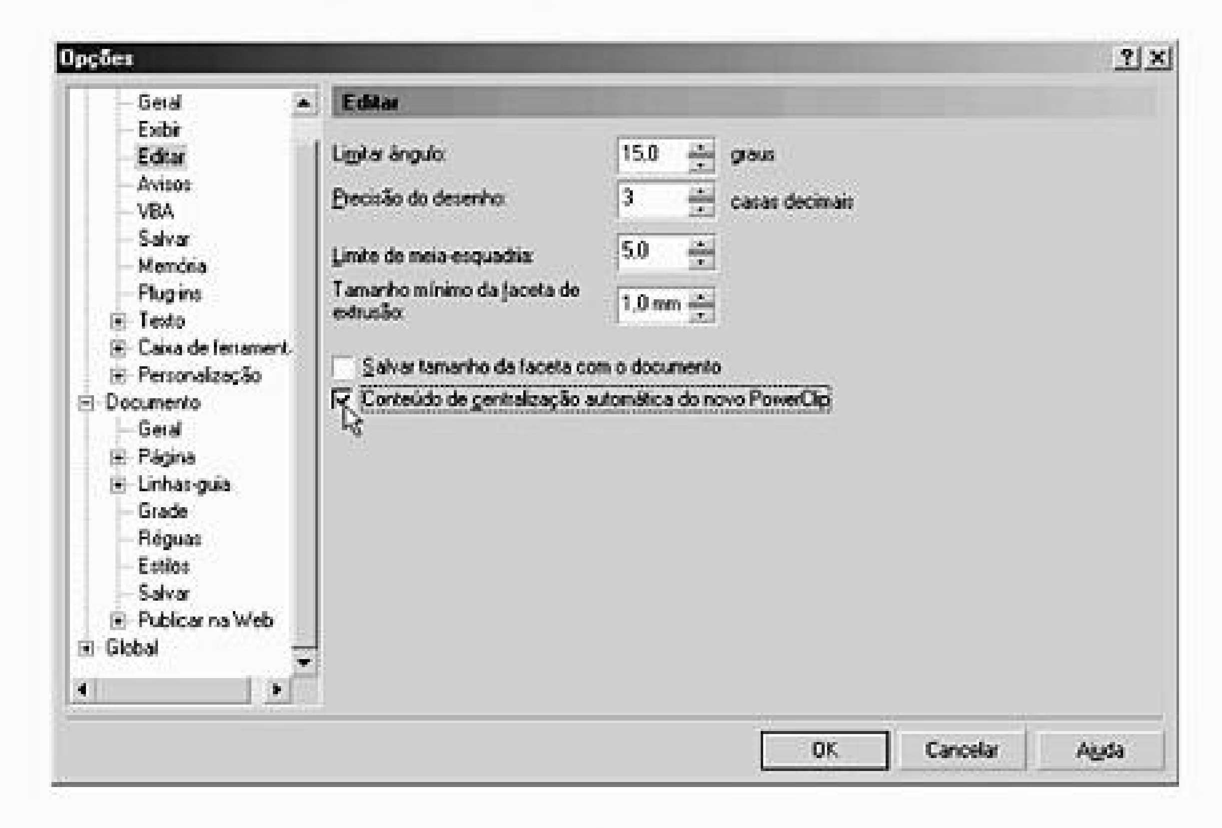
5. Selecione a bandeira e dê um clique no menu *Efeitos* e escolha o comando *PowerClip*.
6. No menu suspenso que aparece, escolha *Colocar em recipiente*. O mouse se transformará em uma grande seta preta.
7. Dê um clique com a seta preta sobre as letras. Sua tela deverá estar como a mostrada na figura a seguir:



Observe que o desenho da bandeira fica encaixado nas letras como se fosse um preenchimento e que os objetos foram automaticamente centralizados.

Muitas vezes essa centralização automática do efeito PowerClip não é desejável mas está ativada por padrão. Podemos desativá-la na caixa de diálogo

Opções na opção *Editar*, acessada através do menu *Ferramentas* e do comando *Opções*. O comando chama-se *Conteúdo de centralização automática do novo PowerClip*, como mostra a figura a seguir:

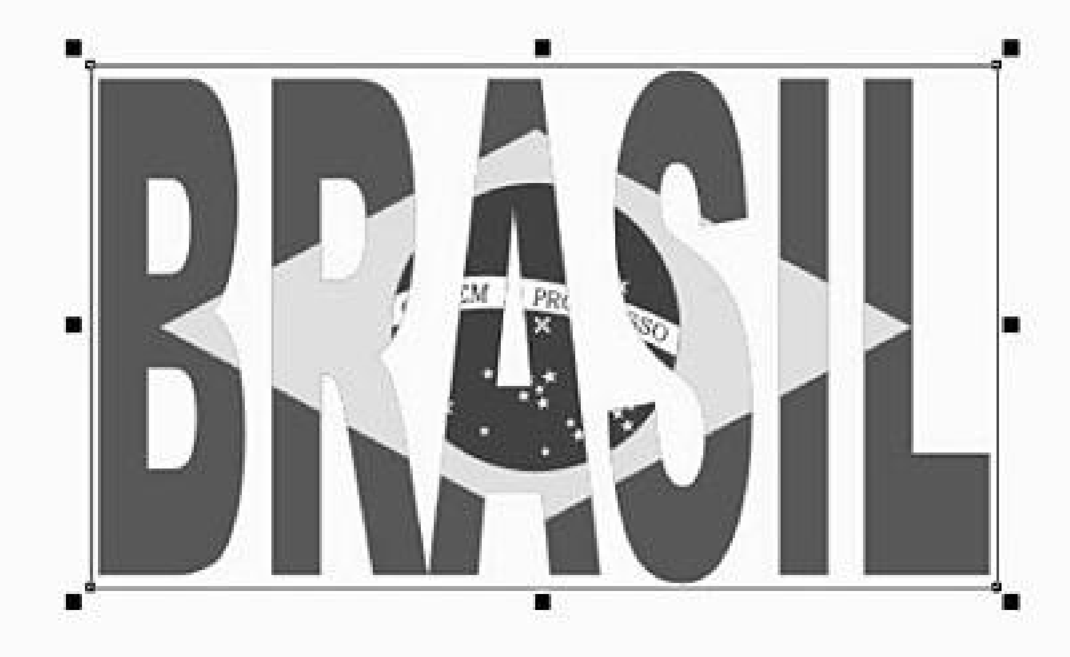


Para aplicar o efeito PowerClip com a centralização desativada, você deverá antes posicionar o objeto conteúdo, exatamente onde você quer, sobre o objeto recipiente, e só então aplicar o efeito.

Um comando muito interessante e útil é o comando de transparência interativa do Corel Draw 10, que é aplicado em objetos que necessitam de uma transparência irregular, ou seja, parte do objeto é mais transparente do que outra.

Para usar a *Ferramenta Transparência interativa*, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo sobre as letras que receberam o PowerClip da bandeira, feito anteriormente.



2. Preencha o retângulo de branco. O retângulo fica sobre as letras.

2. Dê um clique na *Ferramenta Transparência interativa*. O mouse se transformará em uma seta preta com o desenho de uma taça de vinho no seu canto inferior direito.

3. Leve o mouse dentro do retângulo no canto inferior esquerdo.

4. Dê um clique e mantenha pressionado o botão do mouse enquanto arrasta-o para o canto superior direito do retângulo. Você poderá ver a figura atrás do retângulo de forma esfumaçada, como mostra a figura a seguir:

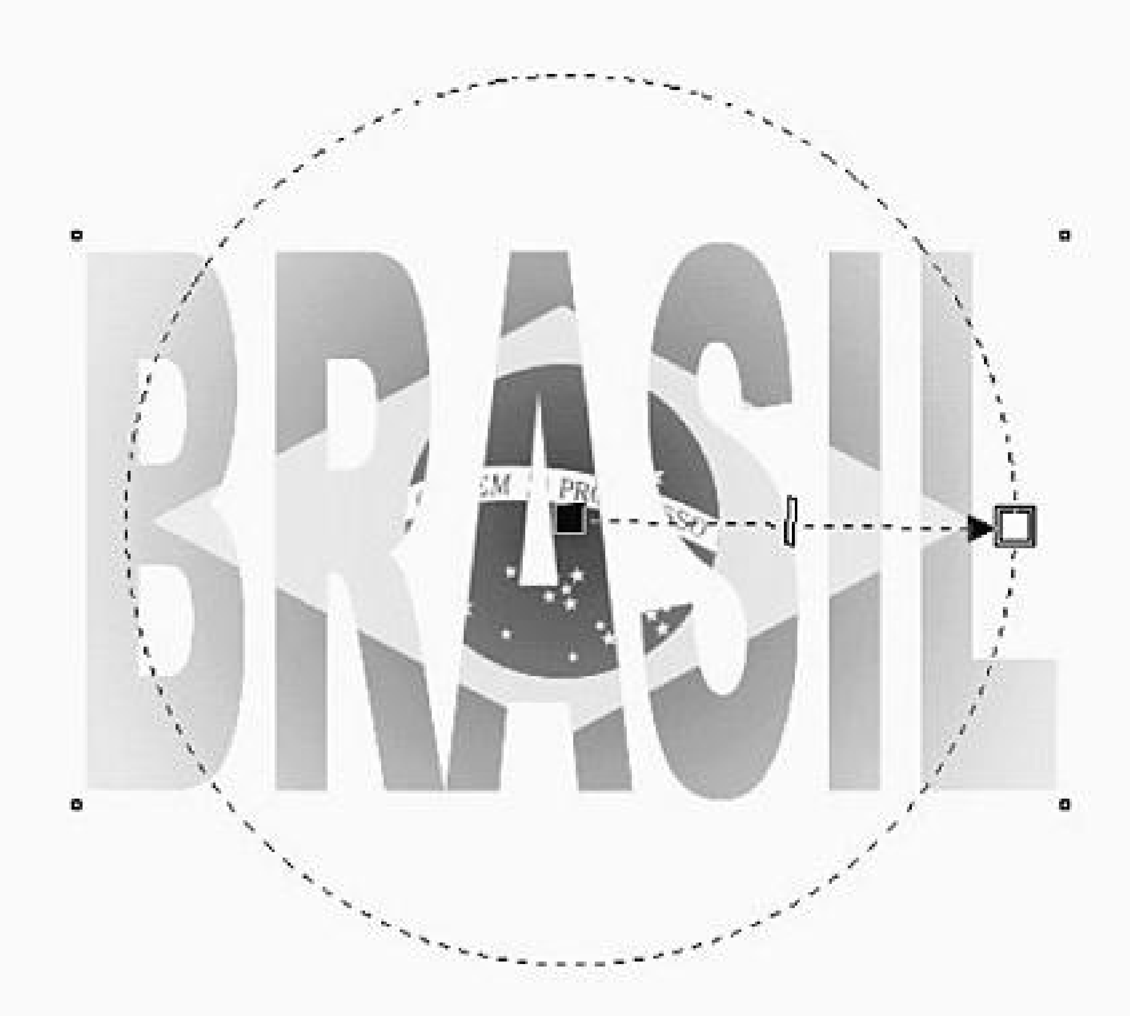


5. Dê um clique na lista suspensa *Tipo de transparência* na Barra de propriedades.

6. Escolha o tipo *Radial* na lista suspensa.

7. Dê um clique na lista suspensa *Operação de transparência* e escolha a opção *Adicionar*.

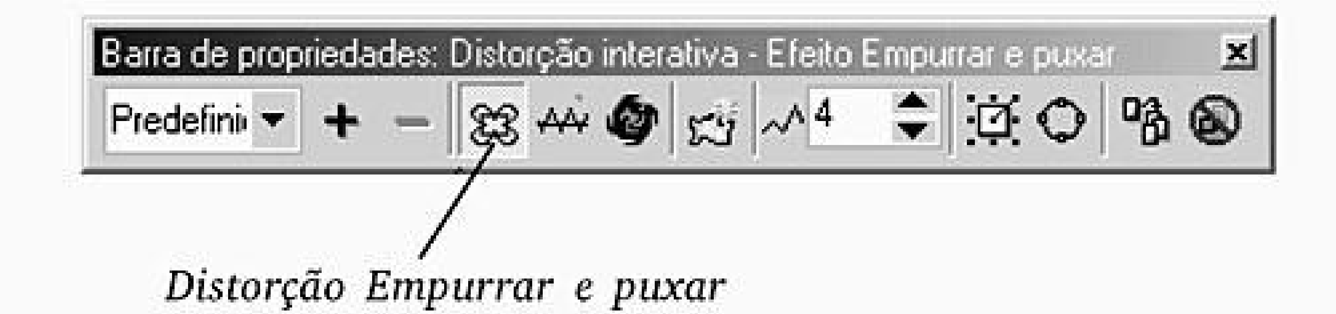
8. Dê um clique com o botão direito do mouse no X da paleta de cores, para retirar o contorno do retângulo. Sua tela deverá estar como a seguir:

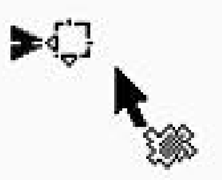


Você poderá escolher várias opções de ajustes da transparência na Barra de propriedades, poderá também mudar a cor do retângulo, e mesmo assim o efeito de transparência continuará existindo. Experimente outras formas e figuras para treinar. Este comando é muito utilizado pelos profissionais de arte.

Outro efeito que você encontrará dentro das ferramentas de efeito é a *Ferramenta Distorção interativa*, com a qual você poderá criar efeitos interessantes. Para isso proceda da seguinte forma:

1. Digite a palavra **Distorção** na página. Utilize qualquer fonte que desejar.
2. Selecione a *Ferramenta Distorção interativa*.
3. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado, enquanto arrasta-o ligeiramente para o lado direito. Solte o botão do mouse e sua tela deverá ficar como a seguir. Você pode dar um clique com o mouse em qualquer lugar da página, não precisa ser sobre o objeto selecionado, os efeitos serão diferentes.





Utilizando a barra de propriedades você poderá criar diferentes efeitos. Veja a figura a seguir e experimente a versatilidade que essa ferramenta de distorção pode lhe proporcionar.

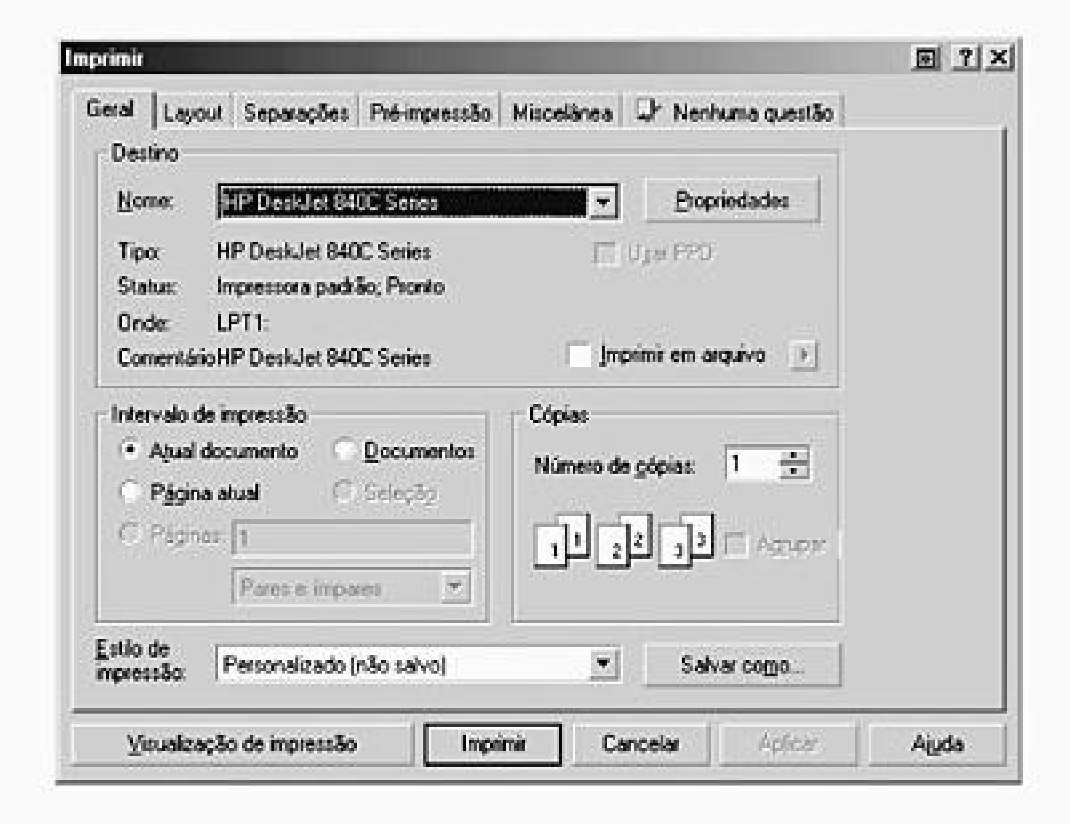




8 Impressão

O comando de impressão do Corel Draw 10 é repleto de opções em que você poderá determinar como deseja que seu trabalho seja impresso. Veja a seguir uma breve explicação das opções da caixa de diálogo *Imprimir* que você só conseguirá abrir se tiver alguma coisa desenhada na página.

Abra o arquivo Le Sec Final.CDR que vem no disquete que acompanha o livro, e dê um clique no menu *Arquivo* e depois no comando *Imprimir*, ou pressione a tecla de atalho CTRL + P.



Na seção *Destino* você configura como será impresso seu arquivo. Na lista suspensa *Nome* você escolhe qual impressora utilizará para imprimir seu

arquivo, o drive de impressão dessa impressora deverá estar instalado em seu sistema, ou seja, mesmo que você não possua a impressora, o software correspondente a ela deve estar instalado.

As opções *Tipo, Status, Onde* e *Comentário* fornecem informações sobre a impressora que você escolheu na lista suspensa *Nome*.

O botão *Propriedades* abre a caixa de diálogo *Propriedades* da impressora selecionada, onde você definirá as opções referentes à impressora escolhida. Essa caixa de diálogo varia de impressora para impressora, pois corresponde ao drive de impressão instalado em seu sistema. Dúvidas sobre essa caixa de diálogo deverão ser solucionadas com o manual da impressora.

A caixa de verificação *Imprimir em arquivo*, quando ligada, fará com que o Corel Draw 10 grave um arquivo de impressão com a extensão .PRN em seu disco. Essa opção serve para que você leve o arquivo para imprimir em algum lugar que tenha a impressora selecionada, normalmente usado para levar o arquivo para impressão em um birô de serviço.

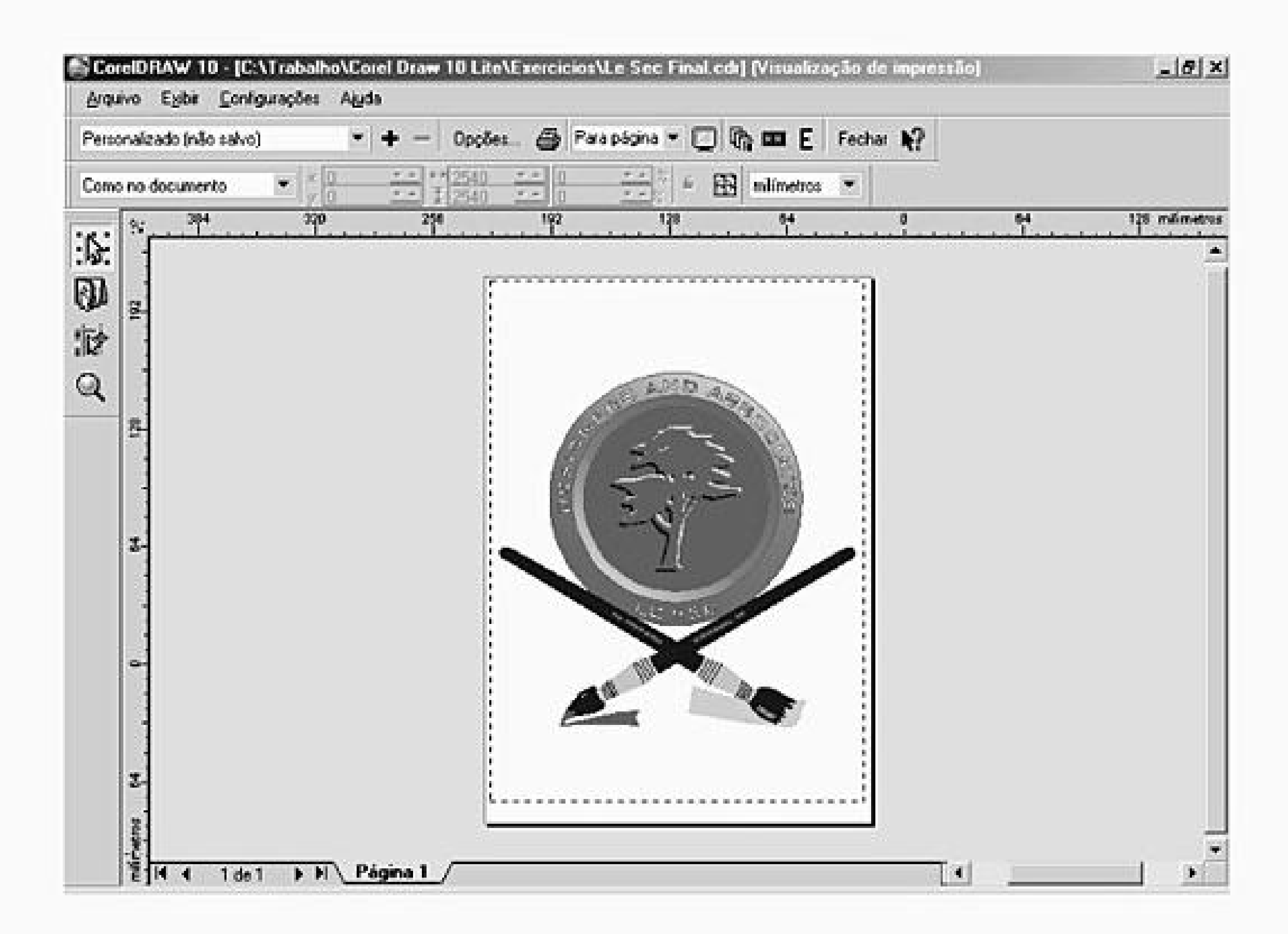
Quando você liga a opção anterior, passa a ter a possibilidade de usar a opção *Para Macintosh*, da lista suspensa acionada pela seta, que cria um arquivo de impressão para ser impresso em computadores e em impressoras que trabalhem com o sistema Macintosh. A impressora selecionada deverá ter condições de imprimir em um Macintosh para a opção aparecer disponível.

A seção *Intervalo de impressão* permite que você escolha se deseja imprimir todo o arquivo com a caixa de verificação *Atual documento* marcada, se deseja imprimir apenas a página selecionada, ativando a caixa de verificação *Página atual;* se deseja imprimir apenas o desenho selecionado, ativando a caixa de verificação *Seleção*, que ficará disponível quando você selecionar algo na página, ou se deseja imprimir outra página qualquer, quando o arquivo possuir várias páginas. Você também pode imprimir vários documentos abertos, ativando a caixa de verificação *Documentos* e escolhendo qual ou quais documentos deseja imprimir na caixa que aparece.

Defina o número de cópias na seção *Cópias* na caixa *Número de cópias* e, se estiver usando várias páginas poderá optar por uma impressão agrupada.

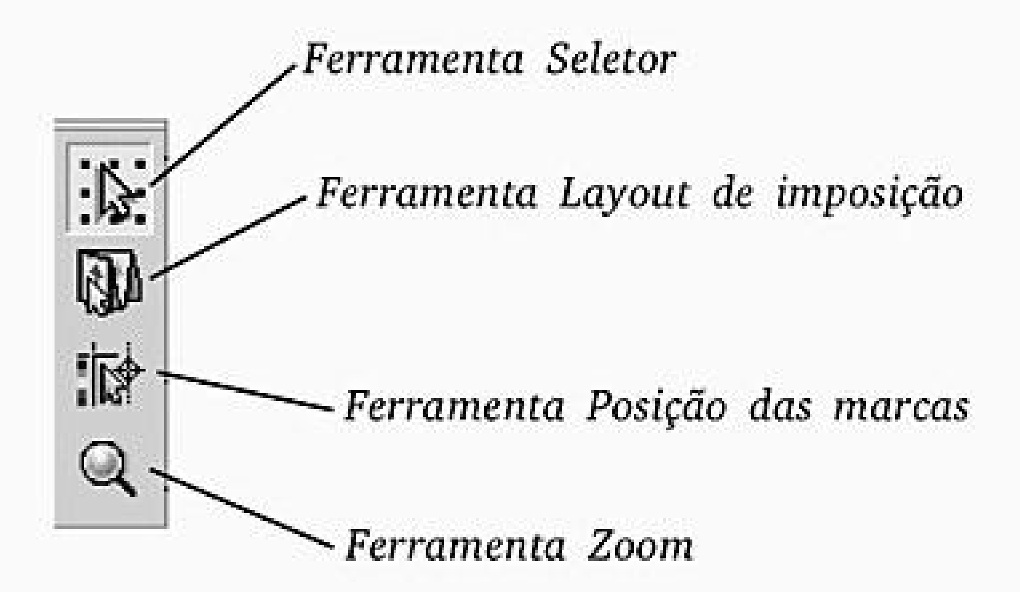
O Corel Draw 10 permite que você salve um estilo de impressão, para que você possa utilizá-lo posteriormente para outras impressões.

O botão *Visualizar impressão* permite que você visualize previamente como ficará seu arquivo impresso na impressora selecionada. Note que se a impressora escolhida não for colorida, sua imagem nesta prévia aparecerá em preto-e-branco, exatamente como será impressa.

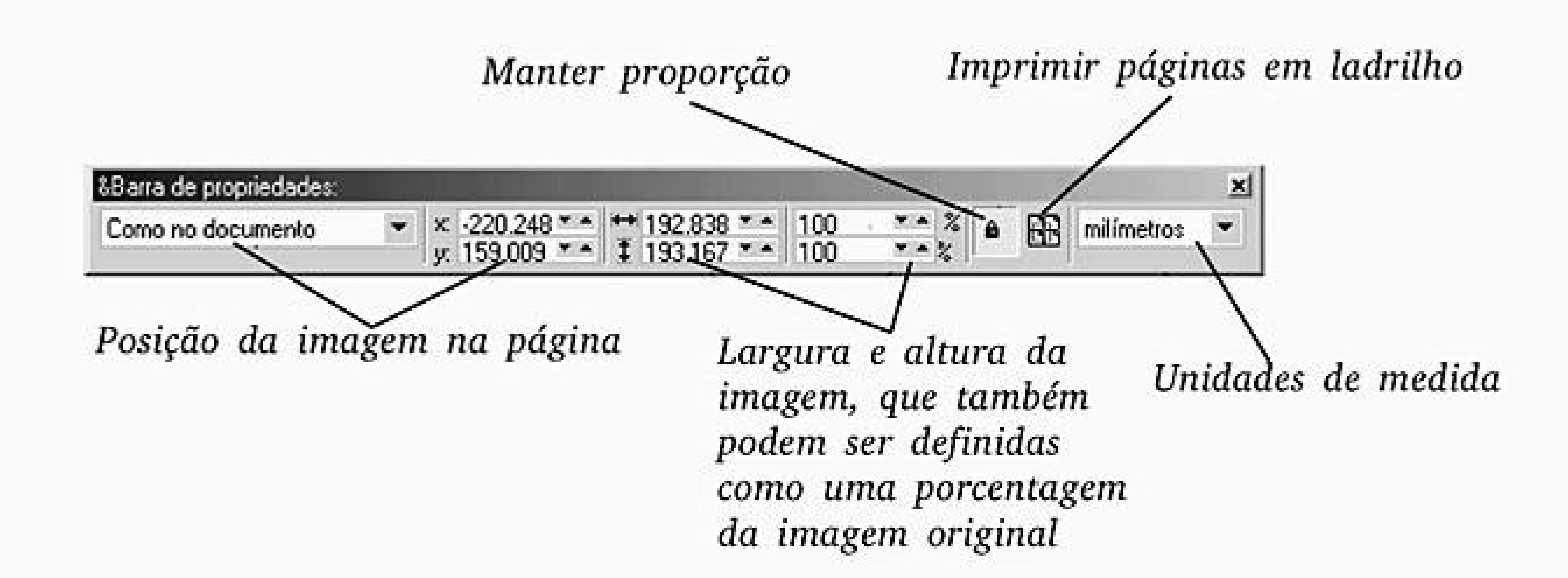


O Corel Draw 10 traz uma caixa de ferramentas do lado esquerdo da tela de visualização de impressão, que conforme a ferramenta selecionada, permite escolher opções específicas para o trabalho na Barra de propriedades.

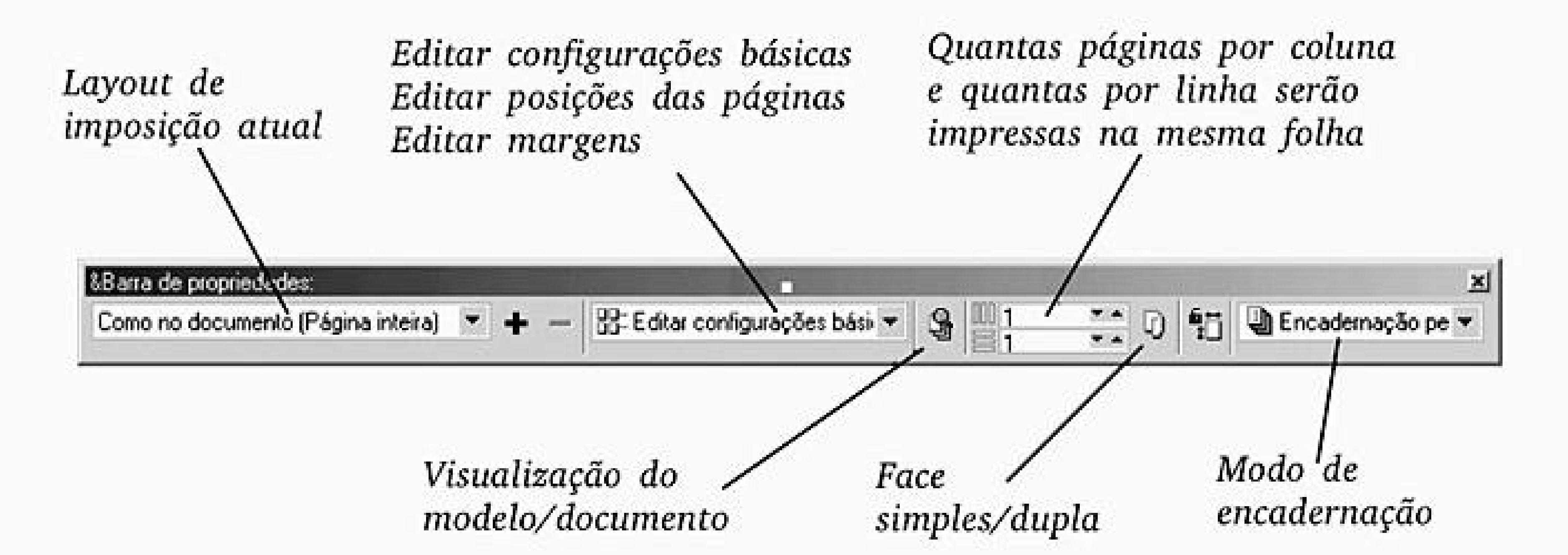
Veja, na figura a seguir, a caixa de ferramentas e os nomes de suas ferramentas:



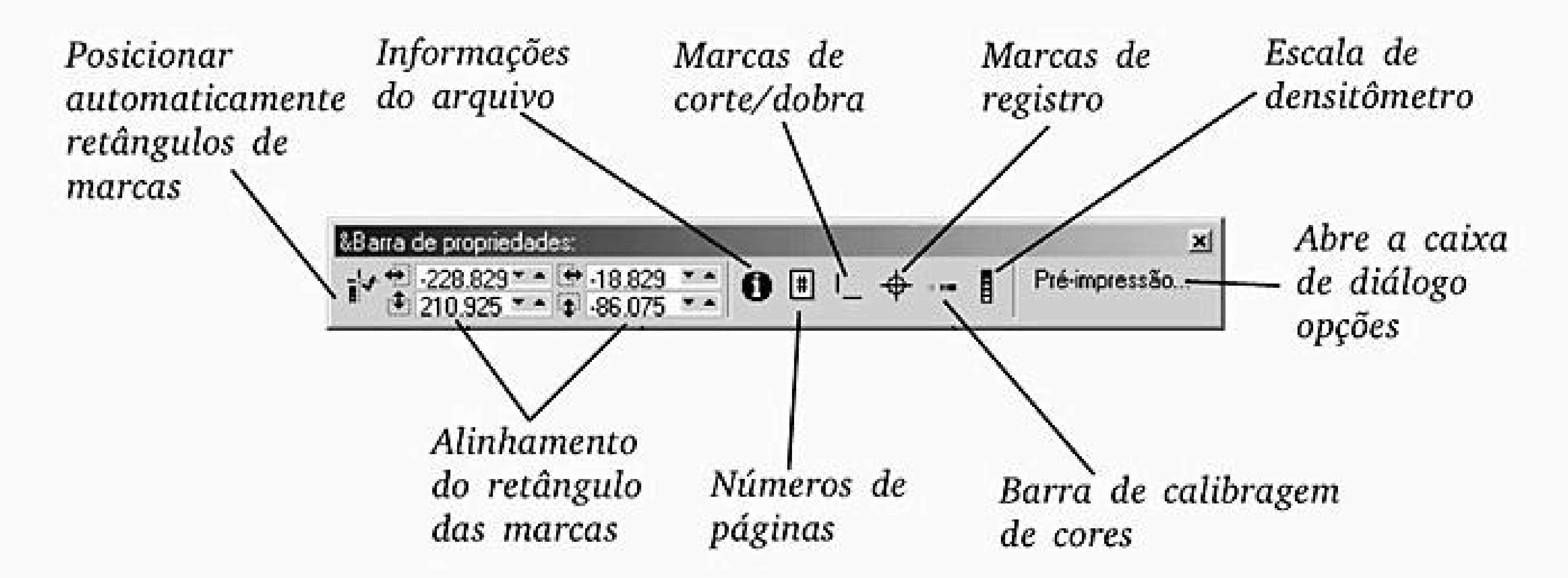
Com a *Ferramenta Seletor* podemos modificar o tamanho do objeto a ser impresso e a sua localização com relação à página, podendo para tanto utilizar o mouse, ou a Barra de propriedade:



Com a *Ferramenta Layout* de imposição podemos determinar como serão impressas as páginas do trabalho, se será frente e verso, o que será impresso na primeira página, o que será impresso na segunda, que tipo de assinatura teremos. Muito utilizado para repetirmos imagens pequenas em uma folha de papel maior, como no caso de cartões de visita. Podemos até girar uma página específica do documento. Sua Barra de propriedades ficará como mostra a figura a seguir, com essa ferramenta selecionada:



Com a *Ferramenta Posição das marcas* é possível colocar marcas de impressão no trabalho, como marcas de corte, marcas de registro, numeração de páginas entre outras. Com essa ferramenta selecionada sua Barra de propriedades ficará como mostra a figura a seguir:



Algumas marcas de impressão só aparecerão impressas se você utilizar uma folha maior na impressão do que a que foi utilizada para o layout do desenho.

A *Ferramenta Zoom* funciona da mesma maneira que no documento normal.

Quando você pressiona o botão *Opções* na tela de visualização de impressão a caixa de diálogo *Opções de impressão* é mostrada, e você notará que é a mesma caixa de diálogo *Imprimir* vista anteriormente. Isso acontece porque a caixa de diálogo *Imprimir* e/ou *Opções de impressão* vem com guias para acesso às diversas opções.

Na guia *Layout*, você poderá definir diversas formas de posicionamento e tamanho da imagem a ser impressa.



Note que você poderá definir as mesmas características direto na janela de visualização de impressão com as Ferramentas e a Barra de propriedades lá disponíveis.

Na guia *Separações*, você poderá definir como será feita a separação de cores nos diversos filmes necessários.

Na guia *Pré-impressão*, você pode definir muitas outras opções de impressão, dentre elas como será impresso o filme, se invertido, se negativo etc.

Na guia *Miscelânea*, você pode definir outras informações de impressão, dentre elas a quantidade de etapas de gradiente utilizadas na impressão, opções de provas de impressão etc.

Na guia *Prévia/Questão* ou *Nenhuma questão*, você pode ver uma lista de questões que podem causar problemas na impressão e possíveis soluções. O nome dessa guia se altera para representar a opção do momento, ou seja, se problemas potenciais podem aparecer na impressão, o nome da guia passa a ser *Prévia/Questão*; porém, se nenhum problema estiver presente no momento, o nome da guia se altera para *Nenhuma questão*.

No canto direito da barra de título da caixa de diálogo *Imprimir* existe um botão que permite visualizar uma prévia da impressão naquela caixa de diálogo sem a necessidade de entrar em *Visualizar impressão*.



Após as definições necessárias terem sido especificadas, você pode dar um clique no botão *Imprimir* ou voltar para a janela de visualização de impressão, dando um clique no botão *Visualizar impressão*. Seu arquivo será impresso como definido.

Para lhe mostrar o uso clássico de algumas das opções de impressão, proceda da seguinte forma:

1. Abra o arquivo Le Sec CD.CDR que vem no disquete que acompanha o livro. Sua tela deverá estar semelhante à da figura a seguir:



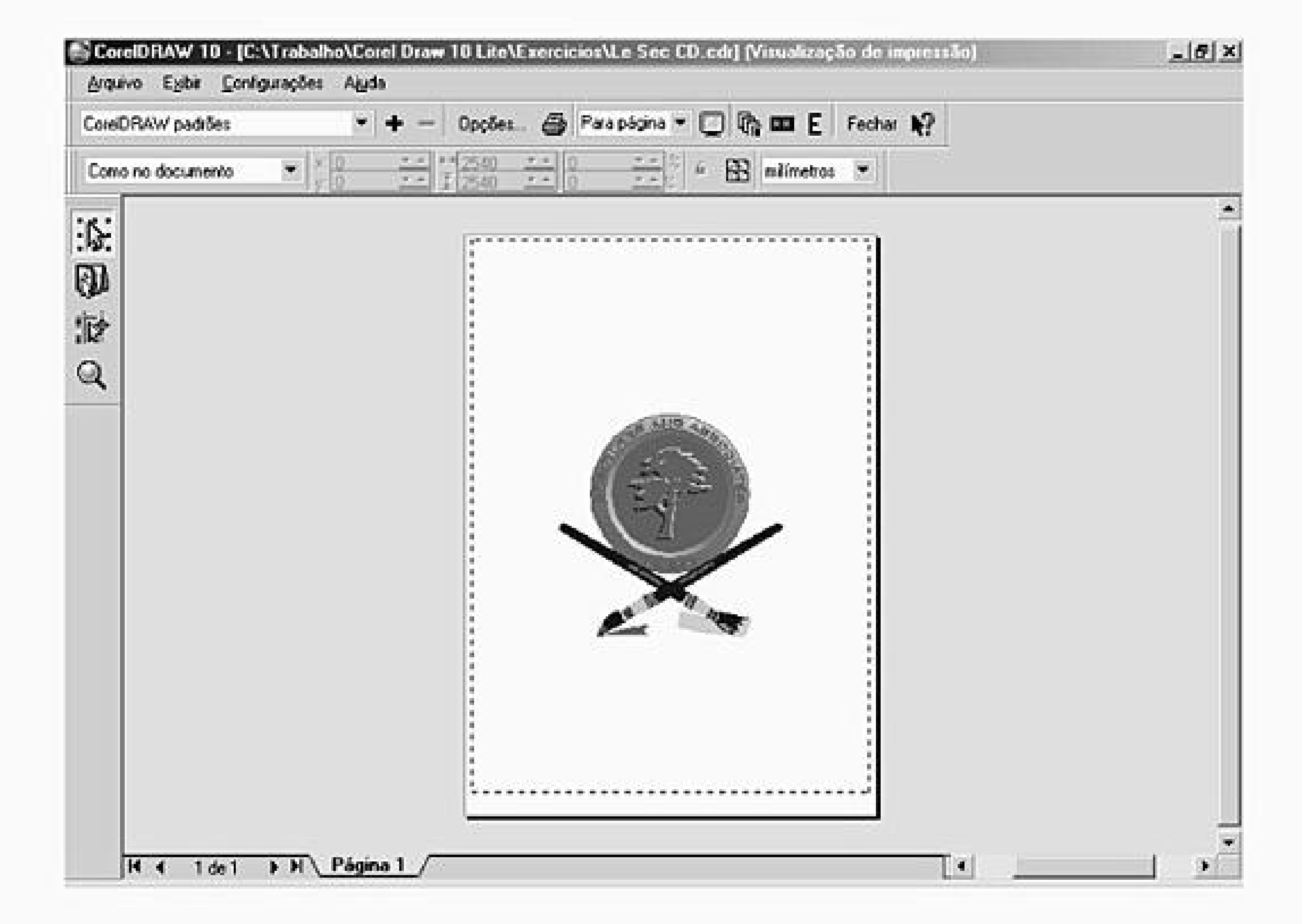
Essa é a imagem construída no decorrer do livro, mas que foi adaptada para uma página de tamanho personalizado de 12 cm X 12 cm, aproximadamente o tamanho da capa frontal de um CD.

2. Dê um clique no menu *Arquivo* e depois no comando *Imprimir*. Talvez apareça uma caixa de diálogo dizendo que a orientação do papel não corresponde ao documento, e se você deseja ajustar a impressora automaticamente. Dê um clique em *Sim*.

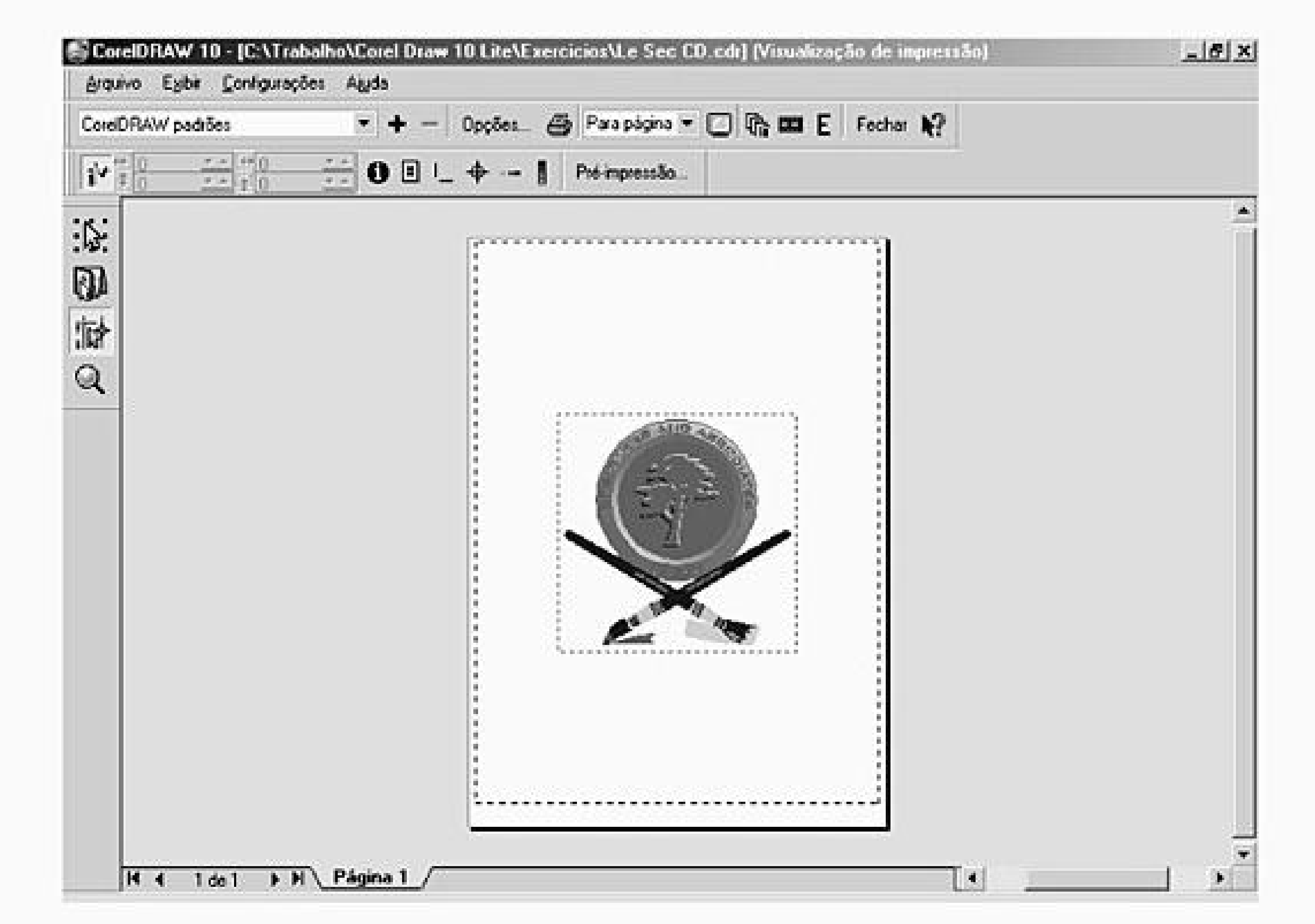
3. Na caixa de diálogo *Imprimir*, defina qual impressora utilizará para imprimir o documento, e dê um clique no botão *Propriedades* e defina uma folha de tamanho A4, se já não estiver definida.

4. Dê um clique no botão *OK*, para voltar à caixa de diálogo *Imprimir*.

5. Dê um clique no botão *Visualizar impressão*. Isso exibirá a janela de visualização de impressão como mostrado a seguir:

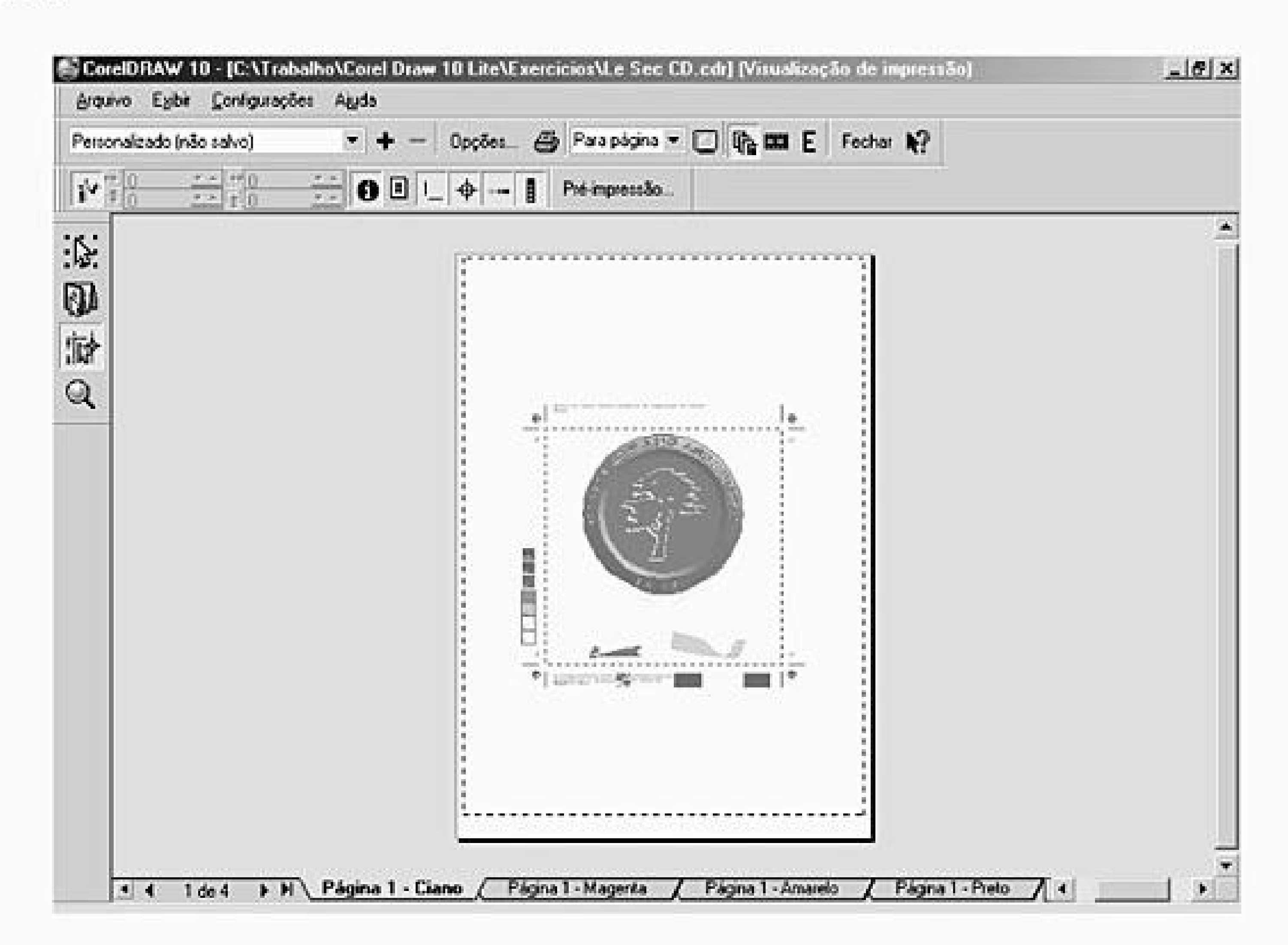


6. Dê um clique na *Ferramenta Posição das marcas*. A Barra de propriedades muda e mostra as opções de marcas e uma borda pontilhada no tamanho da página do desenho, ou seja, o tamanho do CD envolve a imagem. Sua tela deverá estar como a seguir:

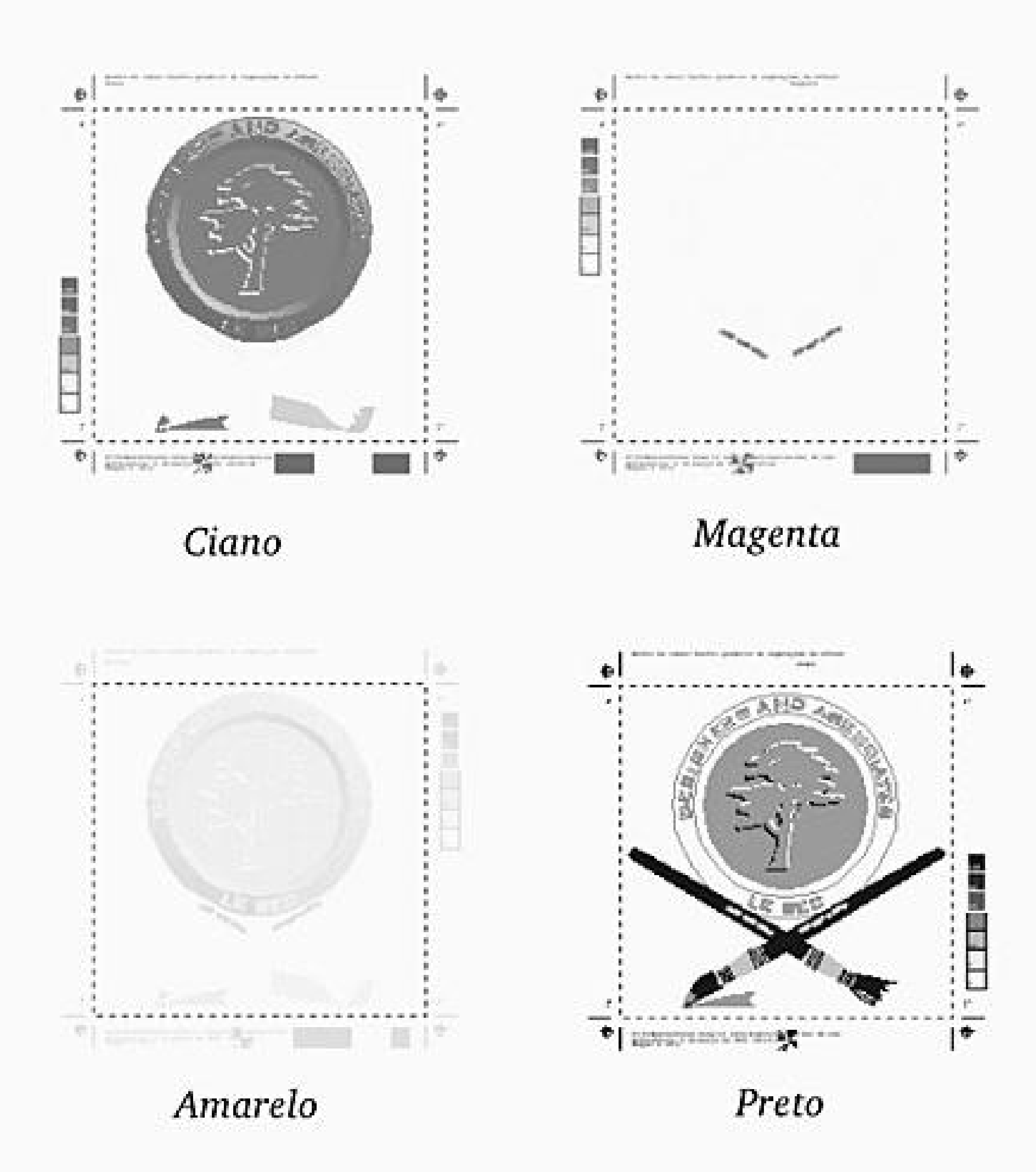


7. Na Barra de propriedades ative os botões *Marcas de corte/borda, Marcas de registro, Barra de calibragem de cores* e *Escalas de densitômetro*. Com isso algumas marcas aparecerão no lado externo da figura. Essas marcas servem para o profissional do fotolito e, principalmente para o profissional da gráfica para conseguirem ajustar as chapas de impressão que serão fabricadas a partir dessa imagem.
8. Na Barra de propriedades, dê um clique no botão *Pré-impressão*.
9. Na caixa de diálogo *Opções de impressão*, dê um clique na guia *Separações*.
10. Ative a opção *Imprimir separações.* Se você estiver usando uma impressora colorida, ative também a opção *Imprimir separações em cores*.
11. Dê um clique no botão *OK*.

Essas opções que acabamos de escolher são escolhas feitas para uma impressão de filme profissional, onde o trabalho será encaminhado para uma gráfica. Acabamos de pedir para que o Corel Draw 10 faça a separação de cores (4 cores — CMYK) que formam a imagem original, para que possamos imprimir os filmes que serão usados para "queimar" as chapas que serão utilizadas em uma máquina *off-set* profissional. Sua tela deverá estar como a da figura a seguir:



Note que foram criadas quatro páginas de impressão, representando as quatro cores da separação CMYK (CIANO-MAGENTA-AMARELO-PRETO). Cada página representa cada cor que será impressa na gráfica para gerar a imagem colorida. Veja na figura a seguir as quatro páginas:



Ciano *Magenta*

Amarelo *Preto*

Agora é só clicar no botão *Imprimir* na Barra de ferramentas *Padrão* e seus quatro filmes de impressão profissional serão impressos.

Esse assunto de impressão em quadricromia é um assunto profissional e muito vasto, não fazendo parte do escopo deste livro esmiuçá-lo em mais detalhes. Esta parte foi apenas para você ter uma idéia de como as coisas são configuradas no Corel Draw 10 para imprimir fotolito para gráfica.

Esperamos que você tenha gostado deste livro *Lite*. A intenção do livro não era abranger todo o conteúdo do programa Corel Draw 10, que é verdadeiramente extenso, mas agora você já tem uma base para ir em frente sozinho.


PÁGINA EM BRANCO



Instalando O Corel Draw 10



Você pode instalar o Corel Draw 10 da seguinte forma:

Coloque o CD-ROM nº 1 do Corel Draw 10 em sua unidade de CD. Aguarde até que apareça a tela inicial de instalação do Corel Draw 10.

O Assistente de Instalação da Corel inicializará e mostrará a tela inicial da instalação como mostrado a seguir:



1. Nessa tela leve o mouse até a primeira opção *Instalar CorelDRAW(R)10, Corel PHOTOPAIT(R)10 e Corel RAVE(TM)10*. O mouse iluminará essa linha, como na Internet. Isso levará você para a próxima tela, a tela de boas-vindas.
2. Dê um clique no botão *Avançar* se você quiser continuar com a instalação.
3. Na tela do contrato de licença, dê um clique no botão *Aceitar*, para aceitar o contrato e continuar com a instalação.

Aparecerá, então, a tela onde você colocará seu nome e o nome da empresa, se necessário.

4. Quando tudo estiver correto, dê um clique no botão *Avançar*. Aparecerá uma tela para você digitar o número de série do seu produto (Corel Draw 10).
5. Dê um clique no botão *Avançar*. Aparecerá a tela de *Opções de instalação*.



Na tela de *Opções de instalação*, você poderá definir como instalar o Corel Draw 10 em seu sistema.

Qualquer das opções de instalação, exceto a *Personalizada*, o levará para a tela onde você define as Ferramentas de edição de textos do Corel Draw 10, depois a tela de Perfis de cores e depois a tela onde você define a *Pasta de destino* que o Corel Draw 10 deverá instalar em seu sistema.

Com a opção *Personalizada*, você pode definir várias opções de instalação começando pela tela mostrada a seguir:

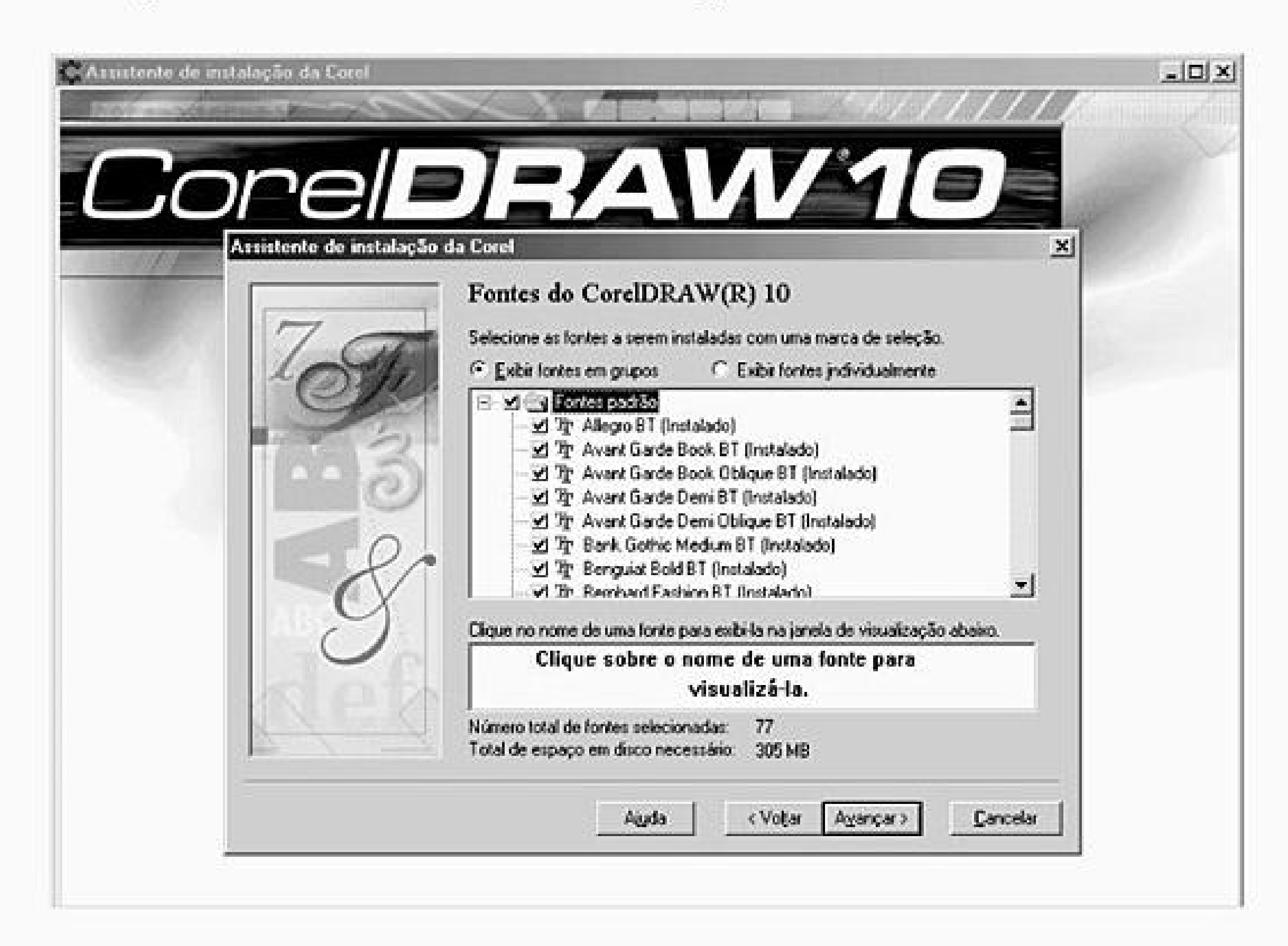


Nessa tela você pode escolher quais os componentes que deseja instalar em seu sistema, ativando ou desativando as marcas nas caixas de verificação. Dê um clique no botão *Avançar* quando estiver pronto.



Nessa tela você define as Ferramentas de edição de textos e qual ou quais idiomas instalar. Dê um clique no botão *Avançar*.

Na próxima tela você define se usará ou não Perfis de cores. Configurará seu monitor, seu scanner e sua impressora. Dê um clique no botão *Avançar*. Aparecerá a janela como a mostrada a seguir:

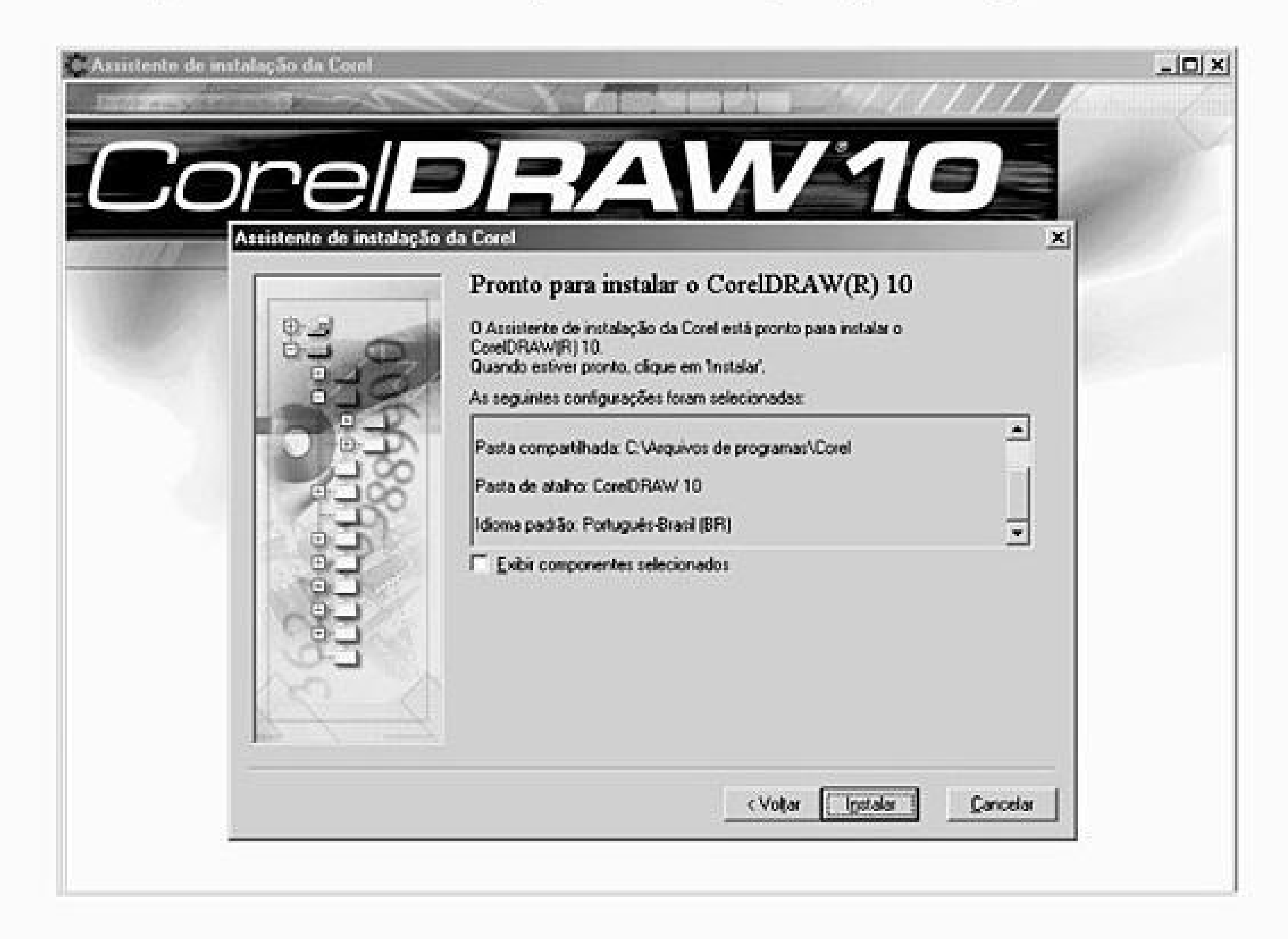


Nessa tela você define quais os grupos de fontes, ou quais as fontes deseja instalar. Cuidado para não instalar fontes demais, seu sistema pode ficar demasiadamente lento.

Depois de definir as fontes que você quer instalar, dê um clique no botão *Avançar*.



Nessa tela é que você define como quer chamar a pasta de destino onde o Corel Draw 10 será instalado. O diretório onde serão instalados as fontes já vem definido por padrão do Windows 95/98/Me, mas você poderá modificar se precisar. Dê um clique em *Avançar* quando pronto.



Essa tela apenas traz as informações definidas por você e pergunta se você está pronto para instalar. Nessa tela aparecerá o botão *Instalar* no lugar do botão *Avançar*, dê um clique nesse botão, e assim, a instalação começará mostrando uma barra com o andamento da instalação.